PLAYSTATION 2 • PC • GAMECUBE • XBOX • GBA • PSP • NINTENDO DS

POWER UNLIMITED

HET GROOTSTE GAMESMAG

FEBRUARI 2005
NUMMER 02
JAARGANG 13

FORZA MOTORSPORT
TUNEN, TWEAKEN EN TRAPPEN

WEIRDE SHIT!
ODDWORLD: STRANGER'S WRATH

NINTENDO DS
DOPE SHIT

STAR WARS
KOTOR II: THE SITH LORD
REPUBLIC COMMANDO

RESIDENT EVIL 4
INDRUKWEKKEND



MERCENARIES • THE PUNISHER • PROJECT ALTERED BEAST • BLINX 2 • ACE COMBAT 5
MARIO POWER TENNIS • OTOGI 2 • PROJECT SNOWBLIND • DONKEY KONG: JUNGLE BEAT

€3,30
vnu business publications


Actual Game Play.


WORLD OF WARCRAFT®
MASSIVELY EPIC ONLINE
BLIZZARD ENTERTAINMENT


EEN REUSACHTIGE WERELD!
Kamerman
VTL
Meld je NU aan bij VTL!
Carrièrekansen in transport en logistiek • Meteen een baan en salaris • Binnen twee jaar je diploma
www.moveup.nl / 0900 1442 (snelkeuze 2, € 0,10 p/m)

INHOUD

DE REDACTIE

Meestal verzint Ed het maandelijkse onderwerp voor deze rubriek. Soms kost dat echter heel wat moeite. Gelukkig hebben we dan nog altijd Muriëlle die vaak met zeer weloverwogen suggesties komt. "Dan vragen we iedereen toch naar de meest genânte plek waar ze ooit gezeken of gescheten hebben?", brulde ze desgevraagd. Bij deze...

MURIELLE



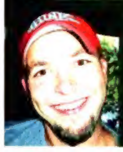
Ik heb een keer 's nachts op een grafzerk gepist. Ik hoop niet dat ik nu een soort vloek over mezelf heb afgeroepen. Nou ja, als ik dood ben, mag iedereen ook op mijn graf zeiken hoor. Merk ik toch niks meer van.

STEVEN



In de grote hal van het Waterloo Station in London, na een legendarisch Sony feest. Of het pissen in een leeg glas tijdens een concert van Fear Factory in LA... midden in de zaal! Ik wilde geen seconde missen!

JURJEN



Op koninginnedag had ik me zo volgehezen, dat ik mijn blaas leegde tegen de ramen van een woonhuis. Toen de gordijnen open gingen en twee oude vrouwen driftig 'ga hier weg' gebaarden, voelde ik me behoorlijk opgelaten.

J.J.



Genânt was denk ik die keer in het Vaticaan, daar zoeken ze me nog steeds voor, geloof ik. Pijnlijker (letterlijk) was piesen in Lapland bij 40 graden onder nul. Heb daarna zeker een uur met twee handen in m'n broek gezeten.

JAN



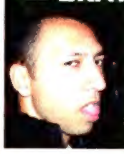
Ooit heb ik gekakt honderden meters onder de grond in een druipsteengrot tijdens een speleologie trektocht (de vorm van een stalagmiet, geloof ik). Wetenschappers hebben de bolus later nog onderzocht op prehistorische voedselresten.

ED



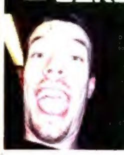
Tijdens de viering van Oud & Nieuw heb ik door iemands brievenbus gepiest. Er was niemand thuis (zo'n held was ik wel), maar in het plaatselijke sufferdje las ik later dat de burgemeester onaangenaam getroffen was toen ie thuiskwam.

SKATE



Voor het oog van tientallen gasten heb ik op een Sony Party tijdens de ECTS straalbezopen tegen de bar aangepist. Boris en Dre konden nog net voorkomen dat de op me af stormende uitsmijter me er hardhandig uitflikkerde.

JEROEN



In m'n bed natuurlijk, al is dat alweer heel wat maandjes geleden. Verder heb ik een keer een paar druppels gemorst op de bril thuis. Nou, ik mocht een week geen Sesamstraat kijken en sindsdien ga ik er altijd bij zitten.

BORIS



Op zich niet zo'n bijzondere plek, gewoon tegen de gevel van Paradiso in Amsterdam. Genânt was wel dat ik al twee politieagenten achter me had staan, voor ik het zaakje terughad in m'n broek. Kosten: 40 euro.

AFSCHEID NEMEN DOET PIJN

Natuurlijk hebben we haar met z'n allen getroost want Muriëlle had het heel moeilijk vorige maand. Ze moest namelijk haar super toffe flatscreen monitor die ze voor de hardwarepagina moest testen, onverbiddelijk weer inleveren.
"Ik wil 'm niet kwijt, dit is het aantrekkelijkste ding dat ik ooit in m'n armen heb gehad", snikte Muriëlle.
"En hij is nog een stuk slanker ook", knipoogde Jeroen.



ROKEN? WE KOMEN ER SAMEN WEL UIT!

Het is altijd even wennen zo aan het begin van het nieuwe jaar. Waar we vorige maand nog baadden in de review-codes, moeten we het nu met een meerderheid aan previews doen. De pakjesmaand is weer voorbij, de hand gaat op de knip en de gamesverkoop in een dip.
Toch is het gat waar we in vallen niet meer zo diep als vroeger. Steeds meer uitgevers besluiten hun games juist in een periode uit te brengen dat de concurrentie niet zo moordend is, en geef ze eens ongelijk. Daarnaast zijn er een aantal titels simpelweg geslipt, zoals GT4, Kameo, Midnight Club 3 Dub Edition, S.T.A.L.K.E.R en Forza. Verder staan ons natuurlijk nog twee interessante lanceringen te wachten, waarvan we er deze maand alvast een onder de loep nemen. Als ik de gesprekken in het pittoreske VNU-rookhok mag geloven zijn er aardig wat mensen van plan een DS of PSP aan te schaffen en de vraag welke het moet zijn, levert nu al verhitte discussies op. Zo zou de PSP natuurlijk veel cooler zijn ten opzichte van de plastic ogende DS. Maar hé, bij de DS heb je wel twee schermpjes voor de prijs van één. Terwijl een ander weer beweert dat het veel slimmer is om te wachten op de nieuwe handheld van Microsoft. Tja, als roker steek je nog eens wat op!



NIELS

THE FINGER

Het ging natuurlijk niet om de marsepeinen vinger maar om de ring, herstel, The One Ring To Rule Them All! die we opgestuurd kregen van EA ter ere van de release van LotR: The Battle For Middle-Earth.
Ed deed 'm aan en wandelde subiet de dames kleedkamer van onze fitnessruimte in. Alwaar hij er op hardhandige wijze achterkwam dat dít exemplaar de drager helemaal niet onzichtbaar maakte! Vandaar deze reactie richting Electronic Arts waar ze die nepring wat onze eindbaas betreft in een heel donker gaatje kunnen stoppen.



GEZELLIG HÉ?

Sinds Boris vorig jaar z'n vuurwerkpakket op de verwarming liet drogen, zijn ze bij de VNU als de dood wanneer de feestdagen naderen. Dit jaar mochten we zelfs geen echte boom meer, laat staan kaarsjes branden of sterretjes afsteken. Natuurlijk lieten we ons hier niet door uit het veld slaan en gooiden al onze creativiteit in de strijd om er alsnog een gezellige boel van te maken.



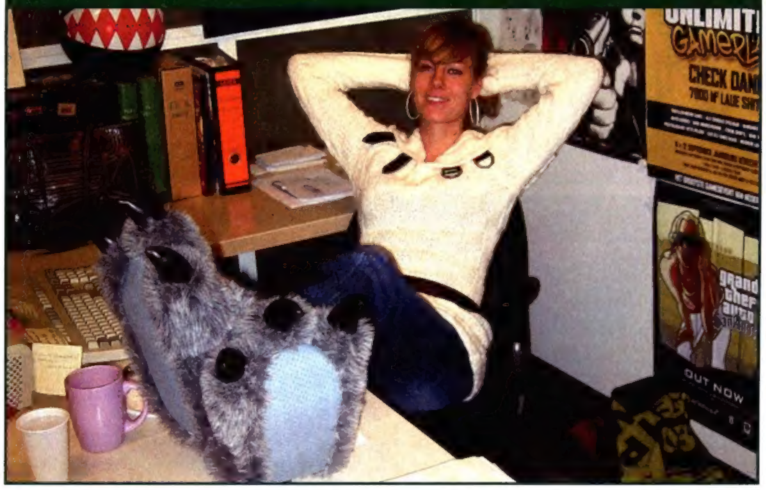
UIT DEN OUDEN DOOSCH



Als fans van RTL Boulevard schrokken we natuurlijk enorm toen Beau Van Erven Dorens aangaf ermee te gaan stoppen. Niemand geloofde me toen ik zei dat ie ooit een keer host is geweest van de PU Awards... tot ik deze foto uit mijn privé-archief opduikelde. Links onze oud hoofdredacteur Edwin en rechts een of andere Nintendo-bobo, naar wij dachten. ED

TE COMFORTABEL?

Muriëlle in haar favoriete werkhouding. Een pose die ze urenlang kan volhouden, alleen ontbrak er nog iets aan. Juist, een paar lekkere sloffen.
Het is natuurlijk geen gezicht maar ze zitten zo comfortabel dat we er inmiddels tot onze grote schrik achter zijn gekomen dat Muriëlle snurkt, en hard ook!



INHOUD



24 THE PUNISHER

The Punisher is een game die het moet hebben van de gewelddadige actie. Niet een béétje geweld maar volledig over the top, uitzinnig geweld. Je krijgt zelfs de indruk dat THQ en Eidos zitten te wachten op die ene idioot die een klasgenootje op de zaagtafel legt na het spelen van dit spel.



48 PROJECT SNOWBLIND

Project Snowblind had al lang in de winkels moeten liggen maar Eidos besloot even de feestdrukte af te wachten om de game niet te laten... uuuh... ondersneeuwen.
Terecht, zo lijkt het want nu al valt te concluderen dat deze game niet bijzonder genoeg is om zich van de massa te onderscheiden.



63 BLINX 2: MASTERS OF TIME & SPACE

Blinx werd ooit geïntroduceerd als dé nieuwe platformheld van Microsoft. Een van zijn taken was om de Japanners (grote kattenliefhebbers) over te halen tot aanschaf van de Xbox. Deel 1 viel echter tegen en ook deel 2 kan niet in de schaduw staan van concurrenten als Mario of Jak.



65 THE MOMENT OF SILENCE

Onder het mom van een mini-special over adventures, besteden we onder andere aandacht aan The Moment Of Silence. Deze game staat bol van de clichés, alleen steekt het verhaal zo goed in elkaar dat we mogen spreken van een van de betere adventures van de laatste tijd.



69 ACE COMBAT 5: SQUADRON LEADER

De Ace Combat serie staat bekend om zijn toegankelijke gevechten die zelfs door je dementerende oma nog prima te spelen zijn. Gelukkig zijn de missies afwisselend en dankzij beloningen in de vorm van nieuwe vliegtuigen, blijf je nieuwsgierig naar wat het volgende level allemaal te bieden heeft.



70 ALEXANDER

"Gebaseerd op de epische film van Oliver Stone!" "Van de makers van Cossacks!" Afgaande op de hoesteksten ben je geneigd te denken een vet spelleke te gaan spelen.
Helaas, Alexander is een game geworden die naar wij hopen – net als de hoofdpersoon in het echt – een vroege dood sterft...



73 NEED FOR SPEED: UNDERGROUND 2

Racegames voelen zich zelden thuis op handhelds en vermoedelijk zal dat pas veranderen als de PSP z'n entree maakt. Toch is NfS: Underground 2 stukken beter dan z'n voorganger en biedt het met name op het gebied van tuning-mogelijkheden evenveel diepgang als z'n console tegenhanger.

46 MECH ASSAULT LONE WOLF

Games met robots zijn hier niet erg populair maar Lone Wolf zou weleens voor een kentering kunnen gaan zorgen. Met name op Xbox Live lijkt deze Mech game helemaal tot z'n recht te komen.

54 FEATURE DE NINTENDO DS

Vorige maand kregen we vijf exemplaren van de DS afgeleverd en we gingen er meteen mee aan de slag. Jurjen, Jan, Jeroen, Steven en J.J. beschrijven hun eerste week met de nieuwe draagbare console van Nintendo.



32 RESIDENT EVIL 4



Capcom lijkt de verwachtingen waar te gaan maken. De spanning is om te snijden, de sfeer is goed neergezet en grafisch gezien wordt dit een van de indrukwekkendste Cube-titels tot nu toe.

50 STAR WARS: REPUBLIC COMMANDO

Tot grote opluchting van Boris is de tergende Jar Jar Binks thuisgelaten in deze zoveelste Star Wars game. Met name het online gedeelte moet ervoor gaan zorgen dat we deze game niet afdoen als de zoveelste afgelikte boterham van de LucasArts lopende band.

10

COVERVIEW WORLD OF WARCRAFT

Als er één massive multiplayer RPG in staat is een groot publiek aan te spreken, is het World of WarCraft wel. Onder het motto: 'geef het volk Orcs en spelen' nam Jan afscheid van z'n geliefde, vrienden en vriendinnen om zich voor lange tijd op te sluiten met dit meesterwerkje.



28 MERCENARIES: PLAYGROUND OF DESTRUCTION

Een knalfestijn van de eerste orde. Als huurling maak je Noord-Korea onveilig in een shooter die weleens een van de verrassingen van dit nieuwe jaar zou kunnen gaan worden.

66 MARIO POWER TENNIS

Solide, lekker speelbaar, puike presentatie, veel variatie, tal van vrij te spelen extra's, geschikt voor alle gamers... wat wil je nog meer? Iets verrassends wellicht want in dat opzicht speelt deze Mario-game (zoals wel vaker bij het besnorde loodgietertje het geval is) volkomen op safe.



60 DONKEY KONG JUNGLE BEAT



Jurjen is meer dan gecharmeerd van dit volgens hem briljante, revolutionaire en op ongekende wijze aangrijpende meesterwerk. Het heeft hem bewogen Donkey Kong Jungle Beat van een verrassend hoge score te voorzien.

14 POWER UNLIMITED VIG CARD

Exclusief voor PU-abonnees introduceren we deze maand de Power Unlimited VIG card, een pas die je een maandelijkse korting geeft op games, en dat is nog maar het begin...

40 SPECIAL REPORT FORZA MOTORSPORT

In Londen hadden we een gesprek met Forza Motorsport art-director Kiki Wolfkill en konden we een demootje spelen. Er moet zeker nog aan de game gesleuteld worden maar met name van de Xbox Live feature verwachten we heel veel.

36 STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC THE SITH LORDS

Naar het vervolg op de volgens velen beste Star Wars game ooit gemaakt, wordt reikhalzend uitgekeken. Steven checkte of de verwachtingen niet een tikkie te hoog gespannen zijn.



GETEST OP / VERSCHIJNT OOK OP

★ BRIEF VAN DE MAAND ★

NOSTALGIE



Beste Power Unlimited,
Met het oog op de traditionele jaarlijkse PU-enquête ben ik alvast begonnen met het doorspitten van de PU´s van het jaar 2004. Ik las bijvoorbeeld in de column 'Ed Your Service' van het meinummer iets over de nostalgie naar de goede oude tijd. Helaas werd er niets geschreven over hoe Power Unlimited voor de allereerste keer de hele Megafestatie op z´n kop zette. Voor mij was dat immers een belevenis om nooit meer te vergeten, omdat ik toen het vette Powerkid T-shirt kreeg van een voormalig PU-redacteur (Bjorn Bruinsma, geloof ik).
Sorry, een momentje, ik moet effe een traantje wegpinken.
Nu ik allang geen ki(n)d meer ben, zou ik graag deze onbetaalbare goody aan Power Unlimited willen (terug)geven. 'Onbetaalbaar' is wel aan de overdreven kant; laatst zag ik nog op marktplaats.nl dat zo´n Powerkid T-shirt voor slechts 75 euro van eigenaar veranderde.
Verder wens ik jullie -uit de grond van mijn hart- prettige feestdagen en een gelukkig 2005. En pas alsjeblieft op bij het afsteken van vuurwerk!

Groetjes, Suzy

Prachtig Suzy. We hebben 'm meteen opgehangen want deze hadden we niet meer. Hoe kunnen we je ooit bedanken? Natuurlijk, met een EA game naar keuze!

■ EVEN STOOM AFBLAZEN

Bedankt Valve! Ik koop eens een spel van jullie, en jullie ontnemen het van me. Wil je het verhaal hier achter horen? Lees dan vooral door. Zo blij als ik was kocht ik op een mooie dag het spel Half-Life 2. Goh wat was ik blij. Alleen wat jammer is, is dat mijn blijdschap maar één weekje bleef steken.
Zo wou ik ff Half-Life 2 showen aan een vriend, en wat voor message floept er op mijn scherm: "This Steam account has been disabled". Leuk hé? En het leukste van alles is nog wel dat als je Steam mailt, je een reactie terugkrijgt van en ik citeer letterlijk:
"Your account will not be reactivated".
En ook de winkel waar je het spel hebt gekocht wil niet echt helpen ofzo *cough*media markt*cough*.
Maar m'n account zal niet zomaar gebanned zijn, niet? Nee, Steam heeft m'n account geblokkeerd omdat ik volgens hun piracy ondersteun. Niet dus, ik heb dit spel niet gedownload noch gekopieerd. Het enige dat ik wel heb gedaan, is mijn originele Half-Life 2 exemplaar te registreren met een key van internet zodat ik mijn eigen key nog als "backup" zou hebben.
Oké weg 55 euro. En bedankt gamesindustry! Ik koop nog eens een spel legaal.
Ohja. PU, ik vind jullie blad helemaal te gek en ik probeer altijd aanwezig te zijn op één van jullie publieke events in Nederland! Lau.

Mike | Internet

Dus wat je in feite schrijft is dat je een illegale key via internet hebt gebruikt voor een legale kopie? Tja, in dat geval is de werkwijze van Valve begrijpelijk. Doordat jij een illegale key (piracy) hebt gebruikt, ondersteun je dus gewoon piraterij.
Het is een beetje als een bon krijgen vanwege door rood rijden om vier uur 's nachts op een doodstil kruispunt. Die flitspaal weet ook niet dat het vier uur is en de weg uitgestorven...

■ SLAKKENKWESTIE

Hallo Muriëlle,
De slakken zijn erg handig bij het schoonmaken van de guppenbak. Neem twee grote slakken, wanneer je baby slakjes ziet, plet je die met je vinger tegen de wand van het aquariumpje. De guppen eten de resten op. Nu hoef je dus alleen maar zo nu en dan wat babyslakjes te pletten. De grote slakken houden de bak schoon en de guppen hebben voer. Vergeet niet om de zoveel tijd de depressieve slakken te verwisselen voor nieuwe...
Met vriendelijke groet,

Peter van der Graaf | Internet

Baby slakken pletten met je vinger? Toen Muriëlle dit las, schreeuwde ze: "die jongen moest eens weten wat ik met mijn vinger bij hem zal doen!"
De kale mannen hebben de guppen inmiddels leren roken als slakken-afweermiddel. Probleem is dat de guppen nu nogal kortademig zijn geworden. Iemand een oplossing?



De redactie houdt zich het recht voor om brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing betekent niet dat de redactie de inhoud van de brieven onderschrijft. Anonieme brieven worden niet geplaatst. De schrijver van de beste, leukste, mafste, en meest (on)zinnige brief, ook wel brief van de maand genoemd, krijgt een (recente) game naar keuze van Electronic Arts thuisgestuurd.
STUUR JE BRIEF NAAR: POWER UNLIMITED YO!POST
POSTBUS 1914 - 2003 BA HAARLEM
OF MAIL NAAR: YOPOST@POWERUNLIMITED.NL

■ HANDVAT



Beste PU, ik heb een vraag voor Jurjen. Ooit heb ik in een dwaze bui een GameCube gekocht, alleen stond er niet in de handleiding hoe je van dat ding afkomt! Ook stonden er tot mijn schrik, geen tips hiervoor in de PU.
Toen ben ik zelf maar wat gaan proberen, eerst heb ik het ding gewoon in de prullenbak gemieterd, alleen heb ik zo'n moeder die dat dan zonde vindt en de blokkendoos er weer uithaalt. Vervolgens heb ik geprobeerd het geval uit het raam te keilen (het raam stond toevallig open), maar dat mislukte ook want hij zat nog met allerlei stekkers vast in het stopcontact. Toen wilde in de stekkers uit het stopcontact halen, maar de GameCube stond nog aan, en ik had toevallig in de handleiding gelezen dat je eerst de GameCube uit moest zetten.
Nou ja ik zit er dus mee opgescheept maar ik heb hem verborgen onder mijn bed zodat mijn vrienden mij in ieder geval niet zullen uitlachen, dus ik kan er mee leven.
Maar er is nog steeds één ding dat mij dwarszit. Die rare grijze ronde boog die achter de GameCube zit. Eerst dacht ik dat het diende om de console er met een spijker mee aan de muur te hangen, later dacht ik dat je het als armband kan gebruiken maar dat zit niet echt lekker. Toen deed ik er een touwtje aan en gebruikte het als ketting maar elke keer als ik met vrienden aan het spelen was en de telefoon ging, zat ik nog vast aan het stopcontact en dus kon ik de telefoon niet oppakken. Maar goed verder was alles oké tot ik hoorde dat het diende als handvat.
HANDVAT? WELKE IDIOOT HEEFT VERZONNEN OM EEN HANDVAT AAN EEN SPELCOMPUTER TE MAKEN!!! [/boos]
Goed...wat ik dus wilde weten van Jurjen, waarvoor dient dat handvat? Is het soms de bedoeling om dat ding mee te nemen in de trein ofzo, of moet ik hem soms mee naar school nemen?
Groeten,

Rob van der Vleugel | Elst

Dat handvat is gemaakt om de GameCube veel gemakkelijker een heel eind weg te smijten. Had jij toch moeten begrijpen.

■ GROVE STREET 4 LIFE

Hallo boys,
Weet je, GTA San Andreas zal wel populair zijn enzo. Maar veel mensen laten zich er ook door beïnvloeden. Op internet zijn allemaal sites te vinden waarin Madd Dogg en OG Loc enzo als echte rappers worden neergezet met discografie en alles erop en eraan. Maar bij mij in de straat zag ik laatst deze graffiti en dat vind ik wel erg overdreven! Grove Street 4-Life!
Groetjes, Namiko Nawara, HWS, Groningen

Ach, ja het is weer eens wat anders dan pubertjes die de auto van papa en mama lenen om wat hoertjes op te pikken en ze vervolgens dood te knuppelen.
Overigens is deze tag volgens ons gewoon van een fan van E.T.



■ YO! ART

Yo Pu!
Jullie blad wordt hier thuis al gelezen vanaf de eerste uitgave, en ik heb dan ook heel wat grandioze Art voorbij zien komen in jullie eveneens grandioze blad! Nu denk ik dan eindelijk dat m'n skills ver genoeg ontwikkeld zijn om een waardige impressie achter te laten bij de PU crew.
Zie hier de volwassen Lara Croft (waar ik als gamefanaat altijd fan van ben gebleven (Jan, ik was het helemaal eens met je review van de laatste 'Lara').
Adiosies!

Erik Vrij | Internet

Mooi overgetrokken.



HALO 2 TELEURSTELLING

Yo gasten van de PU. Eerst ff een complimentje aan jullie organisatie van de PU Gameplay (was echt tof!) en dat toffe maandblad van jullie. Zo, dat was dat, dan kan ik nu losbarsten over wat een teleurstelling Halo 2 wel niet is.
Eindelijk! Halo 2 is uit; 10 november kreeg ik dat ene telefoontje van de dichtstbijzijnde gameshop en ik kon hem meteen ophalen. Ik supersnel naar die winkel gefietst, game gehaald en in mijn Xbox gedaan.
De game start: muziekthema van Bungie er door heen, maar nu met elektrische gitaar, echt vet!! kreeg direct zin om de game aan een stuk uit te spelen. Maar op een of andere manier kon Halo 2 mij niet zo bekoren als het eerste deel. Weliswaar is de A.I. van de mariniers en je vijanden nog beter (groot compliment aan Bungie!) maar er "knaagde" toch iets, zoals jullie bij de review al schreven.
Het was weinig nieuws en veel van het hetzelfde en naast dat voelde Halo 2 niet zo als een adventure game, wat ik wel goed vond gedaan bij Halo 1. Juist ja: adventure. in Halo 1 had je nog redelijk wat ruimte zonder dat er altijd een vijand in de buurt was. Bijvoorbeeld wanneer je voor het eerst op Halo land. Geweldig. Maar in Halo 2 kreeg ik niet echt de tijd om hiervan te genieten te veel vijanden en geschiet.
De grootste teleurstelling kwam echter op het einde, iedere Xbox-gamer zal de volgende woorden wel herkennen: "Master Chief, what the hell are you doing here?" Master Chief: "finishing what I started" GEWELDIG!, natuurlijk verwachtte iedereen een vet laatste level op Aarde, die ook op de E3 te zien was, dat zelfs door menig gamesblad getest werd maar ineens ... afgelopen!
What the f*ck?! ik schreeuwde het bijna uit van ergernis toen de credits voorbij kwamen. Geen knallend einde zoals in Halo 1, maar een doodbloedende verhaallijn. Natuurlijk geweldig voor een derde deel maar wanneer komt die nou weer uit? Laat het alsjeblieft zo snel mogelijk wezen en ik weet bijna zeker dat ik namens iedereen spreek dat we, zo snel mogelijk zo veel mogelijk willen weten over Halo 3.
Nog ff een laatste vraag: wat is er eigenlijk gebeurd met dat laatste level op Aarde? Dat was toch af? Nog veel suc6 met dat toffe blad van jullie en de groeten aan de hele crew! later! (ps: echt tof dat die afleveringen van Gamekings nu ook op het internet staan heb thuis geen: The Box, dus kan ze zo wel volgen, :D)

Tino Oudesluijs | internet

Het einde van Halo 2 was een beetje teleurstellend inderdaad. Misschien dat je dat laatste level op Aarde ooit nog eens terugziet in deel 3? We hebben het nog geprobeerd te vragen aan de Master Chief op het Halo feest, maar hij was te dronken om vragen te beantwoorden, en wij te dronken om de vraag te onthouden.



★ KORTE ★ VRAAGJES

Hey Pee Uu gasten!
Ik had wat vraagjes over de Nintendo DS:
1 Zijn er ook nog andere kleuren DS-en dan zilver-zwart?
2 Kan je er mee bellen en/of internetten?
3 Kunnen er ook GBA spellen op gespeeld worden?

Jullie blad is het toppunt van roelerendheid!!
Greetz
Richard | Internet

1 Waarschijnlijk komen er inderdaad nog andere kleurtjes. Welke kleuren, is nog niet bekend.
2 Nope, niet bellen en niet internetten, en je kunt je er ook niet mee scheren. Je kunt waarschijnlijk in de nabije toekomst wel online tegen andere DS gebruikers spelen.
3 Ja maar natuurlijk. Check de special even in dit nummer.

Beste PU,
Willen jullie dit doorgeven aan de persoon die verantwoordelijk is voor de Japanse tekst in "The Daily Gamer" (de bijlage van vorige maand):
Konna warukuchi wa yurusanai yo. Baka ga omae da.
Dank u.
Groeten,

Bart de Keijzer | Internet

Hallo, er zijn grenzen, jongen! Asobi wa owari da! Nakebe, sakebe, soshhite shine!

Yo PU!
Ik heb effe een paar vraagjes!
1 Komt Half-Life 2 op de Xbox?
2 Is Xbox Live de moeite waard om te kopen?
3 Kunnen we nog een Halo 3 verwachten?
Jullie blad rulezz en ik hoop dat ik nog lang abo kan blijven!!!!
mzzl van

Thomas | Internet

1 Volgens de geruchten wel.
2 Als je van online multiplayer houdt wel.
3 Gezien het einde van Halo 2 en het ongebruikte materiaal? Wat denk je zelf?

■ TELEURSTELLING NUMMER 2

Beste PU,
Ik had ff een vraag over Halo 2... ik als Halo fan hield alles bij op het gebied van Halo 2.. zo had ik gelezen dat er een ATV in kwam en er verscheidene versies van de Warthog kwamen (een met rupsbanden en een gepantserd enz.). Ik had ook een filmpje gezien waarin de Master Chief met een Pelican landt op Aarde en even verder stapt ie in een Warthog en knalt wat van die Covenant Personalcarriers af, daarna springt hij op een Ghost en wordt achtervolgd door twee Brutes op ghosts, vliegt een tunnel in en haalt het net (de Brutes niet die gaan zo van: boem tegen de poort).
Ik speel gvd dat spel in één dag uit op medium en geen een van bovenstaande dingen kamen er in voor. Ik dacht dat het spel interactief was... nou niet dus. Kunnen jullie antwoord geven op deze vraag want dit is het knagende gevoel bij mij... mazzel he!

Bram | Internet

Misschien wilden die gasten van Bungie gewoon wat overhouden voor deel 3? Het kan ook tijdsdruk geweest zijn, de game moest en zou natuurlijk af zijn voor december. En dat knagende gevoel, is gewoon een kwestie van goed ontbijten.


POWER UNLIMITED GOLD
WORLD OF WARCRAFT



"Schat, vind je het zelf ook niet een beetje flauw om te schieten op die lui in die stoeltjeslift?"



Een verre voorvader van Aad de Mos.



"Laat je niet imponeren door die gasten. Ze lijken alleen maar zo groot door die plateauzolen."

Als er één massive multiplayer game is die het genre ook letterlijk bij [illegible] grote massa populair kan maken, dan is het World Of WarCraft wel.

[illegible] van naam, bekende [illegible] revolutionaire nieuwe spelconcepten [illegible] op de [illegible] Maar een MMORPG [illegible] Massive Multiplayer Role Playing Game? [illegible] gek geworden bij de PU?

Nou, niet helemaal. [illegible] als er één MMORPG is die het in zich heeft om wereldwijd een groot succes te worden, [illegible] World Of WarCraft van Blizzard wel. In Amerika, waar de titel eerder uitkwam, is de game al een dikke [illegible]. Op dag één verkocht men 240.000 exemplaren en dat [illegible] De Sims 2 of Half-Life 2 op hun eerste dag [illegible]!

Inmiddels zijn de exemplaren in de States niet meer aan te slepen en verwacht Blizzard ook in Europa een groot succes. De RTS franchise is immers bij een grote doelgroep bekend en de makers verwachten dat ook wij Europeanen het leuk zullen vinden om in alle vrijheid in de wondere wereld van WarCraft rond te lopen en te doen en te laten wat we zelf willen; alleen of met andere spelers.

En ja, lieve jongens en meisjes, dat is leuk, heel erg leuk zelfs. [illegible] ben ik zelf natuurlijk een enorme WarCraft [illegible], dus deze uitspraak zou je kunnen afdoen [illegible] of 'fanboy gedrag'. Toch, na het lezen [illegible] coverview zullen jullie toch op z'n [illegible] waarom ik vind dat de hele natie [illegible] moet gaan spelen.

HET VERSCHIL

Bij een MMORPG denk je al snel aan weirde types die nachtenlang vrij onbekende games als Dark Age Of Camelot, Everquest en Ultima spelen. Toch is het genre in Korea, Japan en Amerika heel erg populair. MMORPG's zijn dan ook niet te vergelijken met andere games. Om te beginnen zijn de spellen nagenoeg oneindig speelbaar. Steeds dienen er zich weer nieuwe queesten aan en steeds ontmoet je weer nieuwe personages (andere ingelogde spelers of door de computer gegenereerde karakters). Bovendien bepaal je zelf de speelsnelheid. Opdrachten die nog open staan kennen geen tijdstraf of andere vervelende [illegible]. Je doet wat je wilt doen, wanneer jou dat [illegible].

Daarnaast is de speelwereld (de te bezoeken [illegible]vingen) van een MMORPG altijd enorm. [illegible] kruis je [illegible] eventjes. [illegible] aan de voettocht die de Hobbits [illegible] voordat ze een [illegible] Mount Doom waren. Even [illegible] delen kost dagen, zo niet [illegible] echte wereld.

Een ander (impopulair) verschil is de abonnementbijdrage. Je betaalt iedere maand een vast bedrag van rond de twaalf euro om te mogen blijven spelen. Uiteraard krijg je daar wel de nodige extra's voor terug in de vorm van nieuwe werelden, wapens en andere steeds wisselende downloads.

[illegible] MMORPG [illegible] tijdrovend.

[illegible] op papier eeuwig speelbaar is [illegible] duurt voordat je flink in level [illegible] [illegible]len van een dergelijke game honderden uren. En tegen die tijd ben je zo verslaafd dat je je eigen vrienden en vriendinnen niet meer herkent en [illegible]schijnlijk lijdt aan chronisch slaaptekort.

ACHT [illegible], NEGEN KLASSEN

Toch had ik dat allemaal over voor World of WarCraft. WoW is dan ook anders dan andere MMORPG's. Al zou je dat, wanneer je puur naar de basics kijkt, in eerste instantie niet zeggen. Wanneer je WoW opstart kies je een sekse (mannetje/vrouwtje) en vervolgens een ras. Er zijn twee kanten, onderverdeeld in acht rassen: The Horde en The Alliance. Bij de laatste vinden we Dwarves, Gnomes, Humans en Night Elves en de baddies worden gevormd door Orcs, Tauren, Trolls en Undead.

Per ras kies je een van de negen klassen en daarna trek je de wijde wereld in. De klassen die je kunt spelen zijn Hunter, Warlock, Mage, Warrior, Rogue, Paladin, Priest, Shaman en Druid maar niet ieder ras kent iedere klasse.

Een van de sterke punten van WoW is dat iedere klasse goed is uitgewerkt en knappe voordelen en bijzondere powers heeft. Nooit heb je het gevoel dat je een verkeerde klasse hebt gekozen en allemaal hebben ze wel wat cools. Of het nu de stealth is van de Rogue, de mysterieuze magie van de Priest of de mogelijkheid om als Druid in een beer te veranderen, iedere klasse heeft iets unieks.

VERHALEN

WoW neemt je in aanvang aan de hand en legt alles heel duidelijk uit. Het eerste dat opvalt is dat de interface heerlijk simpel en duidelijk is (echt WarCraftiaans) en dat je eigenlijk het idee

WORLD OF WINST

Leuk zo'n MMORPG, maar alleen met het kopen van de game ben je er niet. Het spel kost op zich zelf 45 euro en daarnaast betaal je per maand een vast bedrag.

Betaal je zes maanden vooruit, dan betaal je 10,95 euro per maand, ga je voor een drie maandelijkse variant dan kost je dat 11,95 euro en betaal je gewoon per maand dan dien je 12,95 euro af te rekenen.

Ervan uitgaande dat je een half jaartje speelt, ben je dus minimaal 110,70 euro kwijt (45 + 6 x 10,95). Positief is dat Blizzard met WoW-kraskaarten komt, vergelijkbaar met pre-paid telefoonkaarten. Hierdoor kunnen dus ook gamers zonder creditcard probleemloos aan de slag...



Nu weet ik waar Jan de inspiratie voor z'n nieuwe keuken vandaan heeft gehaald.



"Dit zijn geen berggeiten, jij miezerige steenbokkenlul, maar gemzen!"



Sabeltandtijgers hebben hun naam te danken aan de bewapening van hun berijders...



De oudejaarsviering met de hele straat liep geheel uit de hand na een gemene opmerking van een Orc over etensresten in de snor van een dwergvrouwtje.

hebt een third-person action-adventure te spelen in het WarCraft universum.
Je krijgt aanvankelijk wat simpele queesten (opdrachten) en als je die naar behoren uitvoert, stijg je in ervaring, verdien je goud en kun je je skills en uitrusting uitbouwen. Echter, daar waar dit bij andere MMORPG's behoorlijk lang duurt, is de gratificatie bij WoW snel en altijd leuk. En bovendien ingebed in een grotere verhaallijn die verwijst naar de allereerste WarCraft game.
WarCraft spelers van het eerste uur zullen dan ook verrukt zijn omdat de game enorm veel informatie biedt over de achtergrond en de motivaties van de bewoners van Azeroth. Het is bijvoorbeeld als Orc fan een bijna emotioneel moment als je de eerste keer oog in oog staat met Thrall, de Orc held uit WarCraft III. En of je nu Orc, Human, Night Elf of Undead speelt, alle verhalen vinden hun plaats in het groter geheel. Een dergelijke diepgang en aandacht voor het grote geheel, vind je niet terug bij andere MMORPG's.

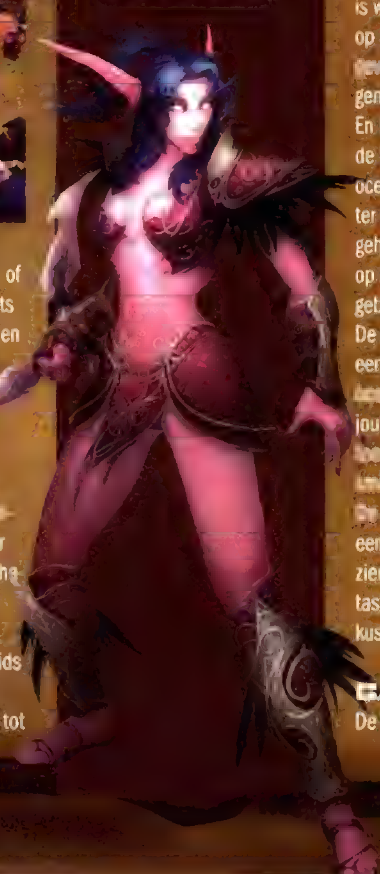
LEKKER SNEL

Hoe verder je speelt, hoe uitgebreider de queesten worden. Ben je in het begin nog eenvoudig wat vijanden aan het ombrengen, later zul je deelnemen aan escort-missies, grootschalige gevechten, sluipmissies, belegeringen en nog veel meer.
Je meldt je aan bij gildes, neemt deel aan raids tegen grotere monsters en voert queeste na queeste uit. Gelukkig hoef je, in tegenstelling tot vele andere MMORPG's, niet honderd keer achter elkaar hetzelfde te doen om maar een beetje je level verhogen. In WoW groei je relatief lekker snel verder en dat maakt het spel alleen nog maar leuker.
Je balk met speciale powers en spreuken vult zich langzaam met steeds stoerdere icoontjes, en dus kun je niet wachten ze uit te gaan proberen in een gevecht.
Mocht je onverhoopt het loodje leggen, dan is dat ook niet heel erg. Wanneer je sterft, kun je in geestvorm je lichaam trachten terug te vinden om jezelf opnieuw tot leven te wekken, of je laat een Engel je tot leven wekken ten koste van een 25% duurzaamheid penalty van je wapens.

"VOOR IEDEREEN DIE OOIT OVERWOOG EEN MMORPG TE SPELEN, IS DIT DÉ REDEN OM HET GENRE TE VERKENNEN."

VRIJHEID

Fundamenteel voor de gameplay van WoW is de vrijheid om te staan en te gaan waar je maar wilt. Het is weliswaar niet altijd verstandig om er onbezonnen op uit te trekken want sommige gebieden zijn gevaarlijk en zeker in het begin ben je nog niet sterk genoeg, maar het spel geeft je wel de mogelijkheid. En keer op keer val je weer in verbazing. Loop door de bergen en je vindt een geheim pad dat naar een oceaan leidt. Onderwater zwemmend kom je erachter dat er een scheepswrak ligt met interessante geheimen en weer aan land geklommen, spring je op een schip dat je meeneemt naar weer een ander gebied.
De eerste keer dat je op de rug van een griffoen of een hippogryph plaatsneemt en over een betoverd bos vliegt, zal je nog lang heugen. Of misschien is jouw unieke moment wel de eerste keer dat je je toelegde op het uitoefenen van een beroep als smid of leerbewerker.
De queeste die ik als Orc speelde, waarbij ik als een echte dubbelspion een club verraders moest zien te ontmaskeren, was voor mij dan weer fantastisch. Echter, soortgelijke momenten vind je te kust en te keur.



CARTOONY PRACHT

De Wereld Van WarCraft is waanzinnig mooi vormge-

BLIZZARD • VIVENDI UNIVERSAL • TEL: 020-7951250 • WWW.WORLDOFWARCRAFT.COM

GRAPHICS 9 REPLAY 10 GAMEPLAY 9

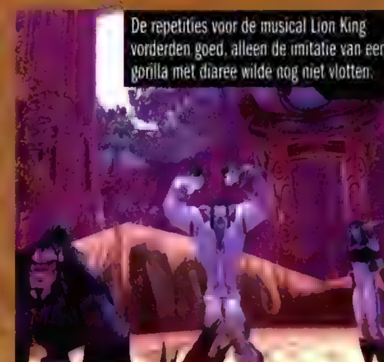
92 SCORE



Toen de winnaar van het zaklopen over de finish kwam, wachtte hem een onaangename verrassing.



Oud Orciaans spreekwoord: 'Als de Griffioens naar het zuiden trekken is het de hoogste tijd, dat men niet meer buiten maar binnen schijt'.



De repetities voor de musical Lion King vorderden goed, alleen de imitatie van een gorilla met diaree wilde nog niet vlotten.

geven, en dan heb ik het puur over design. De cartoony herkenbare WarCraft look die met deel 3 zo fraai gestalte kreeg in 3D, wordt prachtig doorgezet in WoW.

Wat vooral opvalt is dat iedere regio weer totaal anders is. De natuurgebieden zijn om te zoenen maar ook de steden zijn pure kunstukjes. De eerste keer dat je Darnassus - de hoofdstad van de Night Elves - binnenkomt, weet je niet wat je ziet. Maar ook de Dwergenstad Iron Forge zal je mond doen openvallen.

De kleuren groen en paars overheersen en geven het spel voortdurend een aangenaam warm gevoel. Niets voelt afgeraffeld en alles klopt. Van de muziek tot de stemmen van de verschillende karakters, van beeldvullende gebouwen en bosses tot de kleinste adder die door het gras kruipt. De art-afdeling van Blizzard wordt bevolkt door waarachtige kunstenaars, driewerf hulde.

AUTODROP

Ik heb hiervoor Everquest gespeeld. Tevens heb ik een behoorlijk tijdje rondgedoold in Star Wars: Galaxies maar op een gegeven moment konden die games me niet meer boeien. Echter, in de paar maanden dat ik heb meegedaan met de Amerikaanse en Europese WoW bèta's, ben ik alleen maar enthousiaster geworden.

Ik heb als Orc Hunter gespeeld, als Gnome Warlock, als Night Elf Warrior, Undead Priest en als Troll Warlock... en steeds was de gameplay anders en uitdagend. Even een potje spelen voor het slapen gaan eindigde al snel in doorspelen tot het ochtendgloren met als resultaat brandende oogjes van het monitor staren, een lamme duim en een wijsvinger die vergroeid was met mijn muis.

Maar WoW is niet alleen voor gekken als ik. De looks zijn uniek, de controls eenvoudig, de mogelijkheden eindeloos en de gameplay is gewoon enorm leuk. Dankzij de diversiteit, de manier waarop je opdrachten ingebed zijn in een groter geheel en de voortdurend wisselende omgevingen is WoW eigenlijk net als autodrop: zó lekker, het zou verboden moeten worden!

Kortom, iedereen die fan is van WarCraft mag dit nieuwe online avontuur niet missen. En voor iedereen die ooit overwoog een MMORPG te spelen, is dit dé reden om het genre te verkennen. Gewoon omdat je je daadwerkelijk één gaat voelen met die grote levende wereld waarin nog duizenden en duizenden andere gamers ronddolen waarmee je samen de rijkdommen uit de schatkamers van Blizzard aan het ontdekken en ervaren bent. Een unieke prestatie!





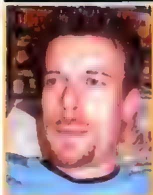
"Hahahah. Waar heb je dat pak gekocht man? Als je je uitrekt, scheurt de boel bij je knieën. Heb je je al een keer gebukt?

TIEN REDENEN OM WORLD OF WARCRAFT TE SPELEN

1 - Die online shooters ken je nu wel. Je wilt meer diepgang, meer fantasie en bovendien veel meer vrijheid om te doen en laten wat je wilt.
2 - Je reisde af naar Nieuw-Zeeland op zoek naar Hobbits en een baardhaar van Gandalf maar je kwam gedesillusioneerd terug. De natuur was prachtig maar geen wezen uit Middel-Aarde gezien. Jezelf opsluiten met World Of WarCraft is nu *the closest thing you can get*.
3 - Je hebt behoorlijk wat tijd over, kan nachten doorgaan en bent niet snel uitgekeken op een game. Je houdt er bovendien van om langzaam maar zeker steeds beter te worden, zoals in RPG's.
4 - Je hebt geen vrienden, woont alleen, hebt weinig onkosten en toch niks beter te doen met je leven. Bovendien kun je online je minderwaardigheidscomplex wegwerken door als sterke virtuele held met een paar muisklikken beeldvullende magie op het scherm te toveren.
5 - Eindelijk een spel dat er niet uitziet als 101 andere games. Cartoony zonder kiddy te zijn. Een fantasy look zonder in clichés te vervallen.
6 - Je hebt de WoW prijsvraag gewonnen in deze PU (zie pagina 17) dus je kunt in ieder geval één maand gratis spelen.
7 - Je was in je vorige leven een Orc en je vond je vorige leven leuker.
8 - Je vrienden lopen al maanden te pochen dat ze meedoen in de Europese bèta van WoW. Nu is het eindelijk tijd om ze online op te zoeken en hun ass voor eens en voor altijd te kicken!
9 - Je hebt Everquest (I & II), Lineage (I & II) en Star Wars: Galaxies gespeeld en wilt geen MMORPG missen. World Of WarCraft wordt je nieuwe verslaving.
10 - Je bent net zo'n idiote, maar verder gelukkig volkomen ongevaarlijke, WarCraft-fanaat als de auteur van deze tekst.

GENRE: MMORPG • AANTAL SPELERS: 1 - ONEINDIG • VERWACHT: OUT NOW

EFFE BIJPRATEN OVER... DE PS2



Hoe belangrijk is de mogelijkheid om spellen online te kunnen spelen? Mij zal het namelijk worst wezen of een bepaalde titel met of zonder online optie wordt uitgegeven.
Het belang van online multiplayer wordt naar mijn mening overschat. Momenteel wordt het door veel spelrecensenten gezien als een uitermate belangrijke pijler. Ze schreeuwen immers om het hardst als de online speelmodus uit GT4 gehaald wordt (als ie er überhaupt ooit ingezeten heeft...), evenals veel lezers.
Halo 2 is nog zo'n voorbeeld. Een 93 is een fantastische score maar menig lezer van dit blad klaagt over het feit dat wij alleen de singleplayer hebben getest en dat het cijfer hoger moet omdat de multiplayer zo ontzettend goed is.
En het geldt voor meer spellen. Pro Evolution Soccer 4 op de Xbox is ineens beter dan de PlayStation 2 variant. Waarom? Vanwege die

> "ONLINE IS NIETS MEER DAN EEN SUBSTITUUT VOOR SAMENSPELEN OP DE BANK."

online modus dus. Er wordt niet geklaagd over de button lay-out van de Xbox controller, nee online is belangrijk.
Mijn reet, dat het belangrijk is. Online is een extraatje om de levensduur van een spel te verlengen. Online is net zo belangrijk als de mogelijkheid om de game met z'n tweetjes op de bank te kunnen spelen. Sterker nog, online is niets meer dan een substituut voor samenspelen op de bank.
Ik hoor overigens niemand klagen over de vele updates die je via Xbox Live binnen krijgt. Goed gekozen woord trouwens, de update, beter bekend als patch. In feite is het gewoon het opknappen van een defect.
Halo 2 heeft op het moment van schrijven reeds twee opknapbeurten gehad en het befaamde voetbalspel Pro Evolution Soccer 4 is inmiddels ook al een keertje opgelapt.
Nergens wordt er zo gehamerd op het belang van online speelstanden als op de spelcomputers. Op de PC wordt online echter gewoon gezien als het extraatje dat het is en niet als cruciaal voor het spel. Dat heeft alles te maken met het feit dat online en PC al langere tijd onlosmakelijk met elkaar verbonden zijn en online op de PC inmiddels gemeengoed is. De PC-gamers hebben een en ander naar waarde kunnen inschatten.
Kunnen we de online multiplayer op de console ook niet gewoon als iets extra's zien? Persoonlijk beleef ik liever een avontuur in mijn uppie of met wat vrienden en vriendinnen bij mij thuis op de bank, dan een rechttoe rechtaan online spel.

POWER UNLIMITED
HET GROOTSTE GAMESMAGAZINE VAN DE BENELUX

VIG CARD

EXCLUSIEF VOOR ALLE ABONNEES!



Ben je abonnee van Power Unlimited, dan ontving je deze maand deze exclusieve VIG card bij de PU. VIG staat voor Very Important Gamer, wat je als abo van PU natuurlijk automatisch bent. Tof hè, maar wat heb je er eigenlijk aan?

KORTING

Gamen is leuk maar zeker niet goedkoop. Daarom hebben we voor het komende jaar supervette kortingen voor je weten te regelen. Met deze VIG card krijg je namelijk bij alle Free Record Shop filialen in Nederland:
1 x per maand €7,50 korting op een game naar keuze (vanaf €47,99)
± 1 x per kwartaal een extra vette korting op hardware/accessoire(s)
Het maakt dus niet uit op welk systeem je je spellen speelt want de kortingen gelden voor alle games op alle platformen.
Koop je dus vier games per jaar met je VIG card dan heb je je PU-abonnement er al uit! En natuurlijk gaan we kijken of we nog meer leuke dingen met deze PU-pas kunnen doen, check steeds de PU of www.powerweb.nl voor de acties.
De Power Unlimited VIG card is heel 2005 geldig. Ben je nog geen abonnee, meld je dan snel aan want ook alle nieuwe abonnees krijgen de pas thuisgestuurd!

* De pas is niet geldig in combinatie met andere acties / aanbiedingen

TOPPERTJES

In deze lijst vind je elke maand de games die de afgelopen drie nummers een 80 of hoger scoorden.

TITEL	CIJFER	NR.
PC		
Half-Life 2	[illegible]	PU11
Pro Evolution Soccer 4	[illegible]	PU11
LotR: Battle for Middle Earth	[illegible]	PU1
Pirates!	[illegible]	PU12
RollerCoaster Tycoon 3	[illegible]	PU12
Myst IV: Revelation	[illegible]	PU11
Vampire The Masquerade: Bloodlines	[illegible]	PU1
Ghost Recon 2	[illegible]	PU1
Call Of Duty: United Offensive	[illegible]	PU11
Evil Genius	[illegible]	PU11
Tribes Vengeance	[illegible]	PU12
Medal of Honor: Pacific Assault	84	PU12
PLAYSTATION 2		
GTA San Andreas	[illegible]	PU12
Prince of Persia: Warrior Within	[illegible]	PU 12
Pro Evolution Soccer 4	[illegible]	PU11
WRC 4	[illegible]	PU12
Ratchet & Clank 3	[illegible]	PU11
Jak 3	[illegible]	PU12
Killzone	[illegible]	PU12
Star Ocean: Till the End of time	[illegible]	PU11
NBA LIVE 2005	[illegible]	PU11
Need For Speed Underground 2	[illegible]	PU12
DTM Race Driver 2	[illegible]	PU11
Sly 2: Band of Thieves	[illegible]	PU11
Def Jam: Fight for NY	[illegible]	PU11
LMA Manager 2005	[illegible]	PU1
De Urbz: Sims In The City	[illegible]	PU12
LotR: The Third Age	[illegible]	PU12
EyeToy Play 2	[illegible]	PU12
XBOX		
Pro Evolution Soccer 4	[illegible]	PU11
Halo 2	[illegible]	PU11
Phantom Dust	[illegible]	PU12
Def Jam: Fight for NY	[illegible]	PU11
Kingdom Under Fire: The Crusaders	[illegible]	PU12
De Urbz: Sims In The City	[illegible]	PU12
LotR: The Third Age	[illegible]	PU12
Metal Slug 3	[illegible]	PU11
GAMECUBE		
Metroid Prime 2: Echoes	[illegible]	PU12
Paper Mario	[illegible]	PU12
The Legend of Zelda: Four Swords Adventures	84	PU1
Def Jam: Fight for NY	[illegible]	PU11
De Urbz: Sims In The City	[illegible]	PU12
GAME BOY ADVANCE		
Zelda: The Minish Cap	[illegible]	PU12
Final Fantasy I & II: Dawn of Souls	[illegible]	PU1
Pokémon Firered/Leafgreen	[illegible]	PU11
Hamtaro: Rainbow Rescue	[illegible]	PU1

DS EN PSP LOPEN LEKKER

De lancering van de Nintendo DS is zowel in de VS als in Japan succesvol verlopen. De eerste lading van 500.000 stuks was in beide gebieden al snel verkocht. Reden voor Nintendo om de totale verkoopverwachtingen voor 2004 te verhogen van 2 miljoen naar 2,8 miljoen exemplaren (1,4 miljoen stuks in de VS + 1,4 miljoen stuks in Japan).
Qua games valt de verkoop wat tegen, bijna alle consumenten schaffen slechts één spel aan bij hun Nintendo DS. In de VS is dit vooral Super Mario 64, in Japan is de aandacht ongeveer gelijk verdeeld tussen Super Mario 64 en Wario Ware Touched.
Ondertussen is de Europese release van de DS vastgesteld op eind maart 2005.
Ook lange rijen in Japan tijdens de lancering 12 december j.l. van de PSP. Liefhebbers lagen urenlang in slaapzakken voor de deuren van de grote electronicawinkels. De kleine voorraad van 200.000 PSP's en het ontbreken van pre-orders waren daar mede de oorzaak van.





WORLD OF WARCRAFT BREEKT ALLE RECORDS

De Sims 2 had het even in bezit: het record voor snelst verkopende PC-game ooit. Maar World of WarCraft is daar inmiddels overheen gegaan. De game, waar Jan extreem hard op gaat, verkocht op dag één meer dan 240.000 exemplaren in de VS.
Onderstaande foto's leveren het bewijs voor de totale gekheid op launchday. Excuses voor de lelijkheid van de gemiddelde Blizzard medewerker.





ZIEK VAN HALF-LIFE 2

[illegible]



EFFE BIJPRATEN OVER... DE XBOX



Het is ongelooflijk hoe de PlayStation-adepten blijven volhouden dat er niks aan de hand is met de online mogelijkheden van hun console. Elke maand wordt duidelijker dat de opzet en de structuur van PlayStation online (nog) niet deugt. En als ik dit dan plagend naar een bevriende collega van een PlayStation-magazine mail, is het enige dat hij kan replyen "de PlayStation-community is groter dan de Xbox-community". Klopt, maar dat zegt natuurlijk geen hol over de kwaliteit. Ajax heeft ook meer fans dan PSV en AZ bij elkaar maar wie staan er bovenaan (en spelen beter voetbal)?
Vraag je de PlayStation-fan om argumenten dan komt men nooit verder dan "Socom rockt". Klopt: Socom (2) is erg leuk maar daarmee houdt de pret wel op. Ofwel 'in het land der blinden is eenoog koning'.
De afgelopen twee maanden is het 'falen' van Sony's online concept opnieuw overtuigend aangetoond. Wil je voorbeelden?

> "ZOLANG WIJ ALS XBOX-BEZITTERS MAAR WETEN DAT WE HET ECHTE DING IN HUIS HEBBEN"

Pro Evo 4, ooit het tergende alleenrecht van PS-fans op goed voetbal, gaat alleen op Xbox Live online.
EA organiseert het WK FIFA... voor de Xbox.
De online-modes van zowel Prince of Persia: Warrior Within als Ghost Recon 2 zijn op de Xbox vele malen uitgebreider dan op de PS2. Waarom? Zou het soms iets met de techniek en de toegankelijkheid van de online mogelijkheden van Microsoft te maken hebben?
Doom 3 wordt niet op de PS2 uitgebracht omdat de PS2 de boel online al helemaal niet aankan.
En dan als toetje de afgang van GT 4. Twee jaren gillen dat dit dé online racegame op de console wordt, om vlak voor release de boel af te blazen. Terwijl Forza Motorsport van Microsoft straks wel online te spelen is.
En toch verwacht ik niet dat Sony en hun fans zullen toegeven dat er iets aan de hand is. Ze zijn nu eenmaal de grootste met alle arrogantie vandien. Ach, laat ze ook maar. Zolang wij als Xbox-bezitters maar weten dat we het echte ding in huis hebben.
En nee, ik ben geen fanboy. De PSP wordt een fantastisch apparaat, Killzone vond ik tof, dat GTA: San Andreas eerst op de PS2 uitkwam is een enorme overwinning voor Sony, en Microsoft maakt meer dan genoeg dikke fouten en ze moeten onmiddellijk ophouden met het maken van platformgames. Ik bedoel Jak 3 of Blinx 2?
Maar online zuigt Sony steeds meer en ze doen er niks aan en dat kan ik van zo'n groot bedrijf niet begrijpen.

COMMENTAAR WE ZIJN VERWEND

In de mail en op het net zien we elke maand weer posts over de veel te hoge bedragen die gamers hier moeten betalen voor spellen en hardware. En inderdaad, zestig euro is een hoop geld voor een schijfje digitaal vermaak... maar we kunnen het wel betalen als we dat zouden willen.
Dit realiseerde ik me onlangs toen ik een paar weken in Bulgarije was. Zoals een echte beroepsdwaas ging ik er op zoek naar de lokale gamescene... om te ontdekken dat die in ieder geval niet thuis zat. Bulgaren kunnen de prijzen voor de software namelijk gewoonweg niet betalen. Terwijl de bedragen toch echt een stuk lager liggen dan bij ons (een nieuwe game kost daar rond de 50 Leva, wat omgerekend 25 Euro is).
En lekker de boel naar binnen lepelen met je Bulgaarse breedband modemski is er ook niet bij want die hebben ze niet. Sterker nog, ze hebben over het algemeen helemaal geen computer thuis. Veel te duur.
Ook de console schittert door afwezigheid want terwijl vrijwel alles spotgoedkoop is in dit land, kosten de PlayStation 2, de Xbox en NGC er gewoon 199 euro, wat voor de gemiddelde Bulgaar ongeveer anderhalf maandloon is.
Wel bestaat er in Bulgarije een levendige SNES en N64-scene, aangezien die bakken voor een schijntje uit het Westen worden geïmporteerd. Bizar om te zien dat iemand helemaal uit zijn dak gaat als ie na lang sparen eindelijk Mario Kart voor de N64 kan betalen.
Alleen maar old school gamepret dus in dit voormalige Oostblokland? Nee, want de Bulgaren hebben andere methoden gevonden om te kunnen gamen. In alle grotere steden stikt het namelijk van de internetcafés, die voor 90% gebruikt worden om in te gamen. Deze shops zijn 24 uur per dag open en staan vol met nieuwe PC's die zijn volgeplempt met software op de harde schijf. Het aanbod is redelijk up to date en de PC's zijn echt de hele dag bezet.
Toen ik een keer om 4 uur 's ochtends halflam door de besneeuwde straten van Sofia waggelde, zag ik meerdere internetcafés nog stampvol met gamers die enthousiast Vice City, Need for Speed en FIFA 2004 aan het spelen waren.
Kom daar maar eens om in ons landje. Echt niet dat wij met ons verwende asses de vrieskou instappen om buitenshuis te gaan gamen...

J.J.

EFFE BIJPRATEN OVER... DE PC



Console games brengen de big bucks in het laatje. PC gaming speelt nog steeds een rol van betekenis maar dat consoles commercieel steeds interessanter worden, valt niet te ontkennen. Vooral bij multiplatform titels zien we steeds vaker dat een spel eerst op Xbox en PS2 uitkomt en dat in een later stadium de PC-versie volgt.

Dat is op zich geen ramp, al doet het wel pijn dat - persoonlijk door mij zeer geliefde - franchises als Ghost Recon 2 en Rainbow Six 4 eerst de spelcomputers aandoen en pas maanden later hun debuut maken op de PC.

Bij Colin McRae 4 was het zelfs zo erg dat de PC-versie in de winkels lag terwijl deel 5 voor spelcomputers al was aangekondigd, sterker nog, al bijna van de band rolde!

Een bedrijf dat in de regel altijd simultaan haar multiplatform games releast, is Electronic Arts. Of het nu om sportgames gaat (NBA, FIFA etc.) Catwoman, Need For Speed of Harry Potter; de games liggen nage-

> "PC GAMERS ZULLEN ER IN DE TOEKOMST REKENING MEE MOETEN HOUDEN DAT IN NOG VEEL MEER GEVALLEN DE PC ACHTERAAN KOMT, DAN WEL WORDT OVERGESLAGEN."

noeg gelijk in de shops; op Xbox, GameCube, PS2, GBA én PC. Nu heeft dat natuurlijk alles te maken met de beschikbare capaciteit (zowel financieel als qua productie), iets waar EA nu eenmaal ruim in zit.

Toch, één serie van EA die juist op de PC groot is geworden, Medal Of Honor, moest uiteindelijk voorrang verlenen aan de console. Het Pacific avontuur vond eerst plaats op de consoles (in de vorm van het teleurstellende Rising Sun) en pas daarna mocht men op de PC met Pacific Assault aan de slag.

Díe game lag nog niet koud in de winkels of EA kondigde alweer het nieuwe deel in de MoH serie aan; Dogs Of War. En natuurlijk was het voor Xbox, PS2 en GameCube. Een eventuele PC-versie werd niet eens genoemd. En zo zullen PC gamers er in de toekomst rekening mee moeten houden dat in nog veel meer multiplatform gevallen de PC achteraan komt, danwel wordt overgeslagen.

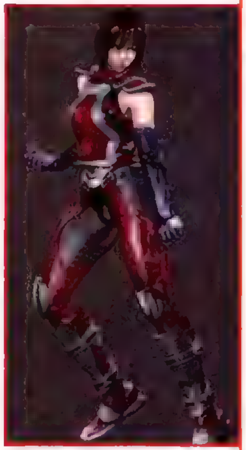
Tegelijkertijd blijven er genoeg exclusieve titels over waardoor PC gaming meer dan de moeite waard blijft.

Het jaar 2005 heeft nog altijd games als STALKER, F.E.A.R. Command & Conquer: Red Alert 3, Battlefield 2, Soldier of Fortune 3, Quake IV, Commandos: Strike Force en SWAT 4 in het verschiet liggen. Maar toch... er knaagt iets.

JAPANEWS

■ Kruip in de huid... uuuh... kleren van Leon. Althans als je in Japan woont en (naar alle waarschijnlijkheid) over een flinke buidel met Euro's erm.... Yen beschikt.





■ Een aantal PU redacteuren zit te wachten op die Tekken spin-off met Nina Williams in de hoofdrol en wie schetst onze verbazing... haar zusje zit er ook in. Nou, dat belooft natuurlijk heel wat kattige gevechten.

分かるでしょ

■ We kregen opvallend veel reacties binnen naar aanleiding van de Japanse Daily Gamer. Men was met name verbaasd dat de Japanse tekens daadwerkelijk wat betekenden. Ja hallo, we hebben toch een sushi boer? Wat dachten jullie dan?



NIEUWE CATEGORIE PU GAME AWARDS

Als het aan onze lieve oudertjes ligt, hebben we er volgend jaar een nieuwe categorie bij op de PU-Game Awards. Namelijk, die van 'gevaarlijkste game van het jaar.'

In de VS doen ze dit al lang. Elk jaar komen de 'verontruste ouders' (ongetwijfeld herkenbaar aan een sticker op de auto) met een lijst op de proppen waar een hele rij levensgevaarlijke spelletjes op staan. Spelletjes die volgens deze pappa's en mamma's niet goed zijn voor onze tere zieltjes.

De lijst hoeven we eigenlijk niet te plaatsen, aangezien je zelf heel goed kunt bedenken welke games er allemaal op voorkomen. Inderdaad, Grand Theft Auto: San Andreas, Halo 2, Doom 3 en Half-Life 2. Toch ook kleine verrassingen als America's Army (omdat dit spel vrij verkrijgbaar is via het net zonder leeftijdsregulering) en JFK Reloaded, een nieuw spel waarin je de aanslag op Kennedy naspeelt. In de VS is dit spel als een bom ingeslagen, omdat men het nogal ranzig vindt om geld te verdienen en pret te beleven aan een moord die heel de VS ooit in een diep trauma stortte.

Wij willen de categorie best invoeren op de PU Awards, als de ouders ze maar zelf komen uitreiken op het podium...

COMMENTAAR HEEFT SID HET NOG WEL ?

Goed nieuws en slecht nieuws voor Civilization fans. Sid Meier en zijn vriendjes bij Firaxis zijn bezig aan het vierde deel van deze langlopende serie.

Het slechte nieuws is dat het spel niet meer bij uitgever Atari zit. Waarom dat slecht nieuws is? Omdat Atari niet heel veel toppers meer overhoudt op deze manier en een game als Civ 4 bij een dergelijke uitgever alle aandacht had gekregen die het verdient.

Wie de nieuwe uitgever wordt, is nog niet bekend maar de geruchten gaan dat het of EA of Activision wordt. Met beide heeft Sid een verleden.

De andere vraag die ik hier wil stellen is of we oprecht wel zo blij moeten zijn met Civ 4. Want hoe hoog ik veteraan Meier ook heb zitten, de man doet de laatste vijf jaar niets anders dan zijn bestaande games upgraden en opnieuw uitgeven. Pirates! was daar een goed voorbeeld van.

Toffe game maar een echte remake zonder werkelijk nieuwe spelelementen.

Ook Civ 4 blinkt niet uit in originaliteit maar zal desondanks weer gaan verkopen als een tierelier. Een nieuwe 3D engine, nieuwe units... we've heard it all before. Leuk, maar ik had graag gezien dat Sid zich eens zou werpen op een totaal nieuwe game in plaats van (weer) op safe te spelen.

JAN



Codemasters stopt met Club Football

Niet verrassend, toch opvallend: Codemasters stopt met de ontwikkeling van een nieuwe Club Football. Wij waren alles-behalve enthousiast over deze voetbaltitel, simpelweg omdat ie niet op kon boksen tegen keiharde concurrenten als FIFA en Pro Evolution Soccer. De voorsprong van Konami en EA bleek gewoon niet in te halen.
Codemasters gaat er toch nog vanuit ooit terug te komen met een geduchte concurrent. Of zoals ze het zelf zeiden:
"We've decided to take some time out. It's such a competitive market for footballgames out there, but we definitely want to build on what we've learned and get back in there in the long-term."
Er komen in ieder geval geen Club Football games meer uit tot en met het jaar 2006, maar wij denken eerlijk gezegd dat er nooit meer een Club Football game komt.
De achttien leden van het CF team zijn inmiddels verdeeld over andere Codemasters projecten waaronder de LMA Manager serie die nog wel zeer succesvol is.



Ion Storm transformeert in Midway

Steeds meer toppers van Ion Storm stappen over naar Midway, de studio die onlangs MK Deception uitbracht en nu bezig is met Unreal Championship 2.
Vonden eerst gameveteranen John Romero en Tom Hall al onderdak bij Midway (na een mislukte carrière in het maken van games voor mobiele telefoons en de N-Gage), vervolgens zocht ex-Ion Storm medewerker Dennis Fulton zijn heil bij Midway in Austin en nu voegt ook Harvey Smith zich bij zijn oude makkers. Smith was projectleider van Deus Ex: Invisible Wars en loopt al heel wat jaartjes mee. Bij Midway wordt hij creative director van de nieuwste studio.
Tot slot gaat het gerucht dat Warren Spector zich bij Midway Austin zou voegen. Als dat zo doorgaat, zijn binnenkort werkelijk alle kopstukken van het vroegere Ion Storm weer bij Midway onder een dak.

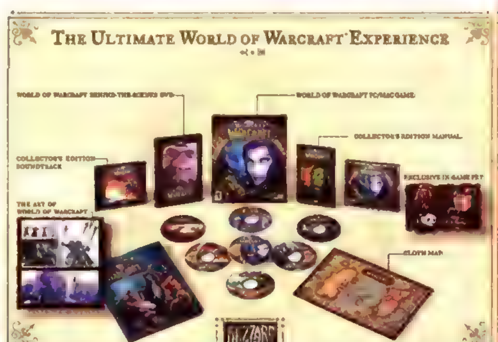
ION STORM = MIDWAY

PRIJSVRAAG



Win de World of Warcraft Collector's Edition

Jaaaa... wat is ie mooi hè? Die Collector's Edition World Of WarCraft box! Het goede nieuws is dat we vier van deze hele fraaie exemplaren mogen weggeven. Jawel, je hoort het goed; vier WoW Special Editions liggen op de redactie in een kluis te wachten op hun nieuwe eigenaar.
Wat er allemaal in zit? Wat dacht je van: het spel zelf plus een maand lidmaatschap, het boek The Art of World of WarCraft (meer dan 200 pag.), de World of Warcraft Behind-the-Scenes DVD, een exclusief in-game huisdier, de officiële soundtrack, een wandkleed met daarop de wereldkaart met de WoW continenten, een gesigneerde Collector's Edition game manual én een 10-Day Free Guest Pass om je vrienden uit te nodigen in de wereld van WoW.
Om kans te maken op deze Box moet je ons overtuigen middels een originele inzending dat je een échte WarCraft fan bent.
Stuur je inzendingen naar: Prijsvraag@powerunlimited.nl o.v.v. Warcraft
Of schrijf naar:
Power Unlimited
Postbus 1913
2003 BA Haarlem



Stronghold 2 op schema

Stronghold 2 ligt lekker op schema en moet april 2005 uitkomen. De filmpjes en screens die met vaste regelmaat uitkomen, laten behoorlijk brute belegeringen zien waarbij gigantische muren in elkaar storten en duizenden pijlen door de lucht suizen.
Qua battles wordt Stronghold 2 misschien niet beter dan Rome: Total War, maar qua siegen en stormrammen op poorten gaat ie er volgens Middeleeuwen-deskundige Jan dik overheen. Gewaagde uitspraken. We gaan het de komende maanden zien. Voor nu deze twee vette screens.





Effe bijpraten over... de GameCube



De periode rond februari voelt altijd een beetje leeg. Het is al lang genoeg winter geweest. De charme van 'gezellig binnen zitten' met een controller in je knuisten en een kolenstoofje onder je bips is er wel een beetje af. Het is wachten op het voorjaar. Nieuw leven, weer lekker naar buiten.
Meestal komen er ook niet zoveel interessante games uit in deze periode. Wat dat betreft weet Nintendo dit jaar aangenaam te verrassen. Als om blijk te geven van goede voornemens voor 2005, worden de eerste maanden van dit zogenaamde 'overgangsjaar' best wel wat puike spellies uitgebracht.
Vers in de winkel ligt The Legend of Zelda: Four Swords Adventures, de game die vorige maand nog 84 punten van mij kreeg. Een aanrader dus.
Deze maand bespreek ik de twee exclusieve Cube-games die door Nintendo in februari worden uitgebracht. Mario Power Tennis krijgt van mij geen super score, toch denk ik dat gamers hier enorm veel plezier aan kunnen

"MEESTAL KOMEN ER NIET ZOVEEL INTERESSANTE GAMES UIT IN DEZE PERIODE. WAT DAT BETREFT WEET NINTENDO DIT JAAR AANGENAAM TE VERRASSEN."

beleven. Mijn voornaamste kritiek op het spel is het gebrek aan innovatie.
Wat Donkey Kong Jungle Beat betreft zit het met die innovatie wel snor. Als je na het lezen net zo enthousiast bent als ik dan ligt ie voor jou in de winkel op 4 februari, samen met een bongo-controller voor 60 euro.
Twee games die al wel een tijdje naast mijn Cube liggen maar er nog niet in zijn verdwenen, zijn Mario Party 6 en Baten Kaitos die respectievelijk in april en maart bij ons in de winkel liggen. Bij Mario Party 6 zit een microfoon, benieuwd of dat ding nog wat extra fun kan opleveren. Van Baten Kaitos verwacht ik eerlijk gezegd niet dat ie zo sterk is als Tales of Symphonia, maar toch wel lief van Namco dat ze nu alweer een RPG naar de Cube brengen. Dat soort dingen moet toch ergens vandaan komen. Wist je trouwens, dat Nintendo van plan is om Namco...
Oh wacht, ik hoor de post op de deurmat vallen.
Je gelooft het niet, maar tijdens het schrijven van dit stukje viel een dikke envelop op de mat met een bijna complete versie van Resident Evil 4, begeleid door het nieuws dat de definitieve versie, gepland voor release in maart 2005, zeer spoedig zal volgen.
Ik denk dat Mario Party 6 en Baten Kaitos nog maar eventjes moeten wachten.

DATUM GTA: SA OP XBOX EN PC BEKEND



Normaal gesproken ruimen we in het nieuws geen plek in voor aankondigingen van releasedata en al helemaal niet als het een poort betreft. Maar voor één titel maken we graag een uitzondering, al was het maar om een einde te maken aan die stortvloed van mailtjes en posts....

Hou je vast, pak de pen erbij en zet het in je agenda: Grand Theft Auto: San Andreas op de Xbox en PC ligt op 10 juni in de Nederlandse winkels! Zo luidde in ieder geval de officiële mededeling van Rockstar en als iemand het kan weten, zijn zij het wel.

Helaas is nog niet bekend of we te maken zullen krijgen met straight ports of dat er nog wat extraatjes aan beide versies zullen worden toegevoegd.

Een online multiplaymode voor Xbox Live en de PC kun je wel vergeten. Rockstar vertelde ons op de E3 al, dat dit niet bij de GTA-serie zou passen.

EERSTE NEXT GEN SCREENS?

Onze vrienden van Gamesradar hadden misschien de grote scoop met de eerste screens van een next gen game. Welke console het is, de PS3 of de Xbox 2, weten we niet, ook niet of dit nu echt is of dat we hier te maken hebben met een paar fraaie renders van een grapjas van EA; daar komen de shots namelijk vandaan.

De andere (ietwat vage) screen is van de game WarDevil, Unleash the Beast Within, een project van de Engelse ontwikkelaar Digi-guys, die volgens velen voor de Xbox 2 wordt gemaakt. Laten we echter nog niet meteen gaan kwijlen want de eerste beelden van Raven, de babe van de Xbox (weet je het nog?), waren ook veel fraaier dan alles wat we daarna mochten aanschouwen. Dus pak het vat zout er maar bij.







VET PRO EVO TOERNOOI

Hoe vaak worden we niet gemaild met de vraag of er ergens een Pro Evo toernooi is. Nu, die mailstroom kan gestopt worden want we hebben een goed toernooi voor jullie gevonden, Proballer genaamd.

Het betreft vier voorrondes en een grote finale. En je dient er snel bij te zijn, want er kunnen maar 128 deelnemers meedoen.

De data zijn: 5 februari: Pathé Arena Amsterdam, 6 februari: Pathé Groningen, 19 Februari: Pathé Eindhoven en 20 februari: Pathé De Kuip Rotterdam.

De prijzen zijn prima want de uiteindelijke winnaar gaat naar huis met 1000 euro en de nieuwe Nintendo DS. Nummertje 2 pakt 250 euro en een DS en de derde plaats krijgt alleen de DS.

Het inschrijfbedrag is 25 euro en je moet je eigen controller meenemen!!! Inschrijven doe je op www.proballer.nl.



NEXT GEN CONSOLES DRAADLOOS?

Ook de next gen consoles zullen nooit helemaal draadloos worden (je zult nog altijd een stekker in het contact moeten steken) maar naast het feit dat draadloze controllers steeds beter en (dus) populairder worden, verwacht EA dat de next gen consoles gaan dienen als wireless hubs.
Met ander woorden, dankzij de PS3, NGC2 of Xbox 2 heb je straks een draadloos netwerk in huis staan, waarmee je razendsnel verbinding kunt maken met je PSP, DS of andere consoles in je huis.
Volgens EA zal dit gegeven online gamen nog populairder maken omdat je niet meer loopt te kutten met snoertjes en het gebruik behoorlijk simpel is.
Ander next gen nieuws van EA is dat de softwaregigant de PS3 zomer 2006 verwacht.

N-GAGE PRIJSVRAAG

In samenwerking met Nokia, kunnen we twee Nokia QD's weggeven, beide compleet met de spellen Asphalt Urban GT, Pathway to Glory en Elder Scrolls Travel: Shadowkey. Voor de verandering een keer een wat moeilijkere vraag (dus wellicht minder concurrentie?): **Welke drie multiplayer mogelijkheden biedt de speciaal voor Nokia ontwikkelde game Pathway To Glory?**
Mail je goede antwoord naar: Prijsvraag@powerunlimited.nl o.v.v. Nokia QD
Of schrijf naar:
Power Unlimited
Postbus 1913
2003 BA Haarlem





CONFLICT GLOBAL TERROR

[illegible]

Conflict: Global Terror moet begin 2005 uit komen voor PC, Xbox en PS2.



POWERSPY

- We hebben eindelijk een land gevonden waar je hip bent met je N-Gage: Bulgarije. Complete volksoproeren ontstonden daar waar J.J. het troetelkindje van Nokia te voorschijn haalde. Erg vreemd is deze 'populariteit' van de N-Gage nu ook weer niet als je weet dat 90% van de Bulgaren in een Lada van minstens tien jaar oud rijdt.
- Microsoft en Sony gaan mogelijk next gen concurrentie krijgen uit onverwachte hoek: namelijk die van Apple. Niet dat deze gasten een nieuwe gameconsole gaan bouwen, maar wel een apparaat dat vooral goed en snel films en muziek moet gaan afspelen en downloaden. Kan een leuke oorlog worden want de mannen achter de Mac hebben nog wel een appeltje te schillen met die gasten van Microsoft.
- Killzone 2 komt waarschijnlijk nog gewoon uit voor de PlayStation 2, zo wordt beweerd. Deze geruchten kan de Powerspy niet bevestigen. Wel weet hij dat men bij Guerrilla momenteel bezig is met twee nieuwe producten. Een nieuwe Killzone en een poort naar de PSP misschien?
- Winkeliers maken momenteel overuren want de games vliegen de shop uit. Zo was Halo 2 half december al aan nummertje vijf miljoen bezig en verkocht GTA: San Andreas er al 250.000 in Nederland alleen.
- Misschien dat Half-Life 2 J.J. eindelijk aanzet tot de aanschaf van een breedband internetverbinding. Want met een 56K6 modem via Steam de resterende data downloaden, daar ben je wel even zoet mee.
- Goed nieuws voor J.J. en Boris: Nintendo wil de eigen games zelf gaan verfilmen. De twee hebben gezworen alleen naar de bios te gaan als Steven Seagal, Mario zal spelen en Peach af en toe goed genomen wordt.
- Het is elk jaar weer volkomen onbegrijpelijk om te zien dat een groot aantal kutspellen toch erg hoog in de charts staat met Sint en Kerst. Vaak boven games die veel beter zijn. Maar ja, de Kersthit van de Tokkies scoort ook goed...
- Het failliete Acclaim doet de hele inboedel in de aanbieding. Alles wordt geveild; van een personeelsbus tot DVD's met bèta's erop. Wij willen niks, alleen maar dat Juiced in de winkels ligt.
- Opmerkelijk nieuws van EA. Een gelekte mail van de personeelsbaas van EA naar zijn managers, gaf aan dat de werknemers daar veel te hard moeten werken en nauwelijks geld krijgen voor het overwerk. Nu wisten we al dat werken in de gamesbiz geen luizenbaantje is, maar dat EA het nu, ongewild, toegeeft, is toch wel uniek.
- Toch wel raar; alleen maar sequels maken, dat kan toch nooit veel werk zijn? Of zijn we nu weer flauw bezig.
- Sinds we rode lampjes hebben in het testhok denkt half Schalkwijk dat er zich een hoerentent bevindt op de vierde verdieping van het VNU-gebouw. Nu weten we natuurlijk niet wat er zich in het weekend in onze redactieruimte afspeelt...
- House of the Dead 3 komt naar de PC toe dankzij Sega. Echt wakker zullen we er niet van liggen. Zelfs niet als we de game spelen.

COMMENTAAR HOGE CIJFERS LEIDT TOT DISCUSSIES

Er is de laatste tijd het een en ander te doen geweest om de scores in de PU, en dan met name van het afgelopen decembernummer. Vooral onderling waren er heftige discussies over de scores die collega's aan bepaalde games hebben gegeven.
Prince of Persia 2, GTA San Andreas en Metroid Prime 2 hebben stuk voor stuk extreem hoge scores gekregen. Aan de ene kant is dit logisch want het zijn geweldige games en je wilt met een super cijfer toch aan de lezer laten weten dat een bepaalde game heel bijzonder is.
Nu zou je natuurlijk kunnen beargumenteren dat het eigenlijk onmogelijk is voor een game om zulke fantastische scores te halen. Persoonlijk vind ik dat onzin want de perfecte game bestaat überhaupt niet. Je hebt nu eenmaal de mogelijkheid om een game een score toe te kennen tussen de 0 en 100, en wat voor zin heeft zo'n afbakening als je de hogere regionen binnen deze afbakening niet mag gebruiken.
Wat betekent een 85 als de ene redacteur er van uitgaat dat een 93 eigenlijk het maximum is, terwijl de ander bereid is tot de 98 te gaan?



SCORE-SYSTEEM

Ik denk dat deze persoonlijke maatstaf de bron van de meeste discussies is die wij onderling voeren.
Als Jurjen Paper Mario 2 een 92 geeft, terwijl ik de game een 94 had gegeven is de een niet minder kritisch dan de ander. We waarderen de game waarschijnlijk evenveel maar we beoordelen deze game dan eigenlijk met een ander scoresysteem.
We zijn dan ook druk bezig met het onderling afstemmen van de cijfers, zodat er een consistente lijn in alle scores in de PU zit, ook al zijn ze gegeven door verschillende redacteuren.

PERSOONLIJK

Ik denk dat naarmate we langer met deze vaste ploeg de PU maken we een steeds beter beeld krijgen van de manier waarop andere redacteuren een game beoordelen, en hier zelf beter op in kunnen spelen.
Dit betekent niet dat alle reviews op elkaar moeten gaan lijken. Het is natuurlijk de bedoeling om je eigen persoonlijke mening over een game te geven in een review, en dat zal ook altijd zo blijven. Ik geef een bepaalde game nu eenmaal hoger of lager dan een andere redacteur, aan de hand van persoonlijke eigenschappen en voorkeuren. Soms wordt er juist te veel naar de score van een andere redacteur gekeken en de eigen score daarop afgesteld. Dat is natuurlijk ook weer niet de bedoeling.
Een goed voorbeeld is de wapenwedloop die Jeroen en ik met elkaar voerden ten tijde van het vorige decembernummer. Wat? Krijgt GTA San Andreas een 98? Echt niet! Die game speelt helemaal niet zo lekker en er zitten nog bugs in. Nou, dan verdient Metroid Prime 2 echt wel die 97! Vervolgens heb je twee redacteuren die appels met peren vergelijken, en dat terwijl er sowieso al niet over smaak valt te twisten.
Onbegonnen werk en dus lopen er in dit geval twee games met extreem hoge scores weg (het zijn natuurlijk ook wel hele bijzondere games).
Ik denk dat Nintendo en Rockstar het ons overigens helemaal niet kwalijk nemen...

STEVEN

COLIN MCRAE RALLY 2005

Wie: Codemasters
Waarop: PSP
Wanneer: Lente 2005
Waarom wel: Omdat Colin nog altijd een van de beste rallyseries aller tijden is en een goede handheld-versie zeker aftrek zal vinden.
Waarom niet: Omdat de graphics eerder op die van een PSX dan op die van de PS2 lijken.
Blaast Sony te hoog van de toren, qua grafische power?

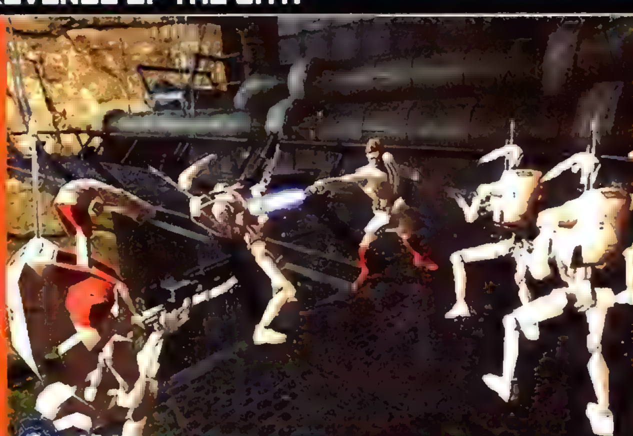







STAR WARS EPISODE III: REVENGE OF THE SITH

Wie: LucasArts
Waarop: PlayStation 2 / Xbox
Wanneer: Mei 2005
Waarom wel: Lightsabre actie deluxe, speel Dark & Light!
Star Wars blijft bij velen nog die magische klank houden.
Waarom niet: Omdat de Star Wars games die op de Episode I & II films gebaseerd waren de laatste jaren snel een enkeltje budgetbak om de oren kregen, en dat was niet helemaal onterecht.



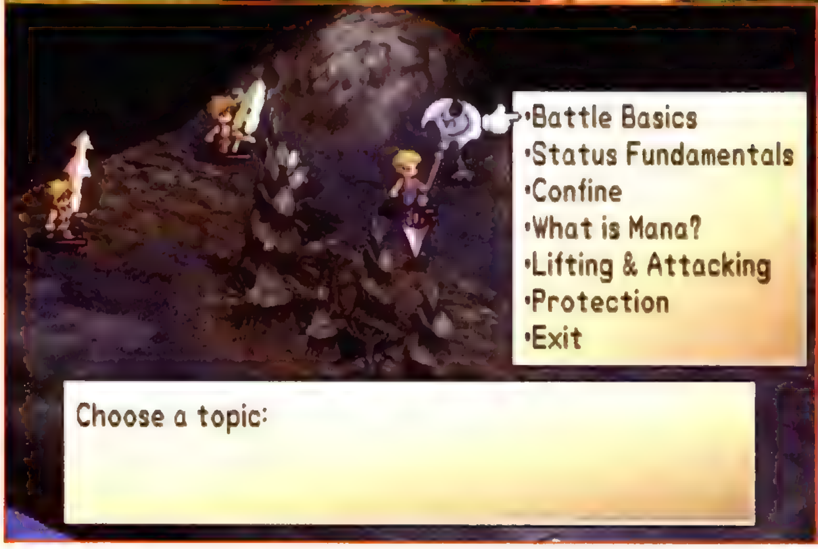



PHANTOM BRAVE





Wie: Koei
Waarop: [illegible]
Wanneer: [illegible]
Waarom wel: Diepe turn-based strategy RPG, [illegible] likkebaarden voor de specialisten.
Waarom niet: Gedateerde graphics, te kiddy qua uiterlijk voor sommigen en tegelijk behoorlijk hardcore.





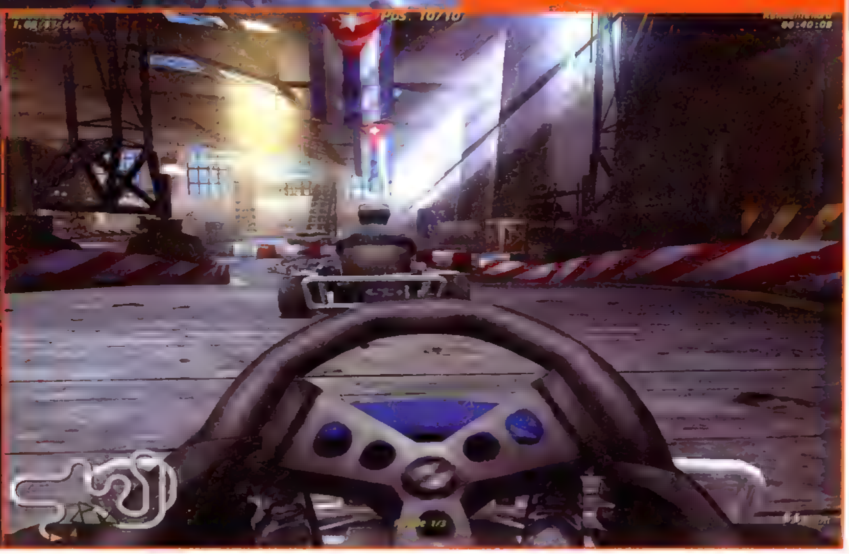
MICHAEL SCHUMACHER'S KART CHALLENGE 2005





Wie: 10tacle Studios
Waarop: PC
Wanneer: [illegible]
Waarom wel: [illegible] plaats van al die bananen gooiende en [illegible]
Waarom niet: [illegible] kartcircuit herinnert. *[Misschien kunnen* [illegible] *- Ed]*





POWERSPY

■ Naar alle waarschijnlijkheid zal GT4 een wagen van Nederlands fabrikaat bevatten, te weten de Spyker of de Donkervoort. Tenminste, dat denken wij want we gaan er niet vanuit dat Yamauchi er een oude DAF in stopt.

■ Gamen is goed voor kinderen. Dat blijkt uit een onderzoek van de Universiteit van Londen. De professoren stelden daarom voor om gamen een vast onderdeel van het vakkenpakket te maken. Wij denken dat veel leerlingen daar niets op tegen zullen hebben.

■ Als reden voor deze aanbeveling gaven de onderzoekers aan dat en we citeren: "spelletjes kinderen vermaken terwijl ze tegelijkertijd de sociale ontwikkeling bevorderen en de verbeelding stimuleren". Vrij vertaald wordt hier gezegd dat kids veel fun met games hebben, dat ze goed leren hoe je mensen moet afknallen en dat ze inzien dat alle vrouwen in korte rokjes of strakke pakjes lopen en grote tieten hebben.

■ In de VS is de site 1up.com inmiddels behoorlijk populair onder gamers. De site heeft namelijk een sectie waar je contactadvertenties kunt neerzetten. 'Gamer zoekt gamester om even lekker los te gaan met de joystick'. Dat soort werk.

■ Wij weten het niet... Een vriendin hebben die net zo bezeten is van games als jij? Het is toch behoorlijk kut als je bij Counter-Strike of nog erger Pro Evo 4, gewhooped wordt door je babe. Dan spelen we nog liever een dag met het poppenhuis van ons kleine nichtje.

■ Net uit en nu al zijn de eerste cheaters snoeihard uit World of Warcraft gekeild. Ze maakten gebruik van een zogenaamde 'speedcheat', waarbij de experience veel sneller dan normaal omhoog gaat.

■ SCi zal voorlopig nog niet aan next gen games gaan werken. Men verdient gewoon nog veel te veel do met 'ouderwetse' spellen, zoals Conflict: Vietnam.

■ Tevens komt men in 2005/2006 met de opvolger van Carmageddon. We hebben de verschillende kranten en het journaal alvast gebeld.

■ Interesse? Download het programmaatje van www.isamrad.com/Halo2RSS.

■ Als de geruchten waar zijn, dan staat er in de volgende PU meer nieuws over de Xbox 2. Powerspy ving namelijk verhalen op dat Bill G. op 17 januari een belangrijke aankondiging zal doen in Seattle. En dat het dit keer niet ging om een miljard dollars die hij weg wilde geven aan een goed doel.

■ En we gaan nog even verder. Op 5 januari werd de grote Consumer Electronics beurs in Las Vegas gehouden. En daar zou volgens de geruchtenmachine de Xbox 2 voor het eerst aan het publiek getoond worden.

■ Inderdaad, dat is die beurs die gelijktijdig met de adult entertainmentbeurs wordt gehouden en dus altijd heeeel erg druk is. Niels heeft echter verzekerd dat ie alleen voor de elektronica gaat en dat ie totaal niet geïnteresseerd is in blote dames die allerlei vreemde dingen doen met elkaar en mensen van het mannelijk geslacht...

freecharts

WEEK 52

In samenwerking met FreeRecordShop

PLAYSTATION 2

1	1	GTA: San Andreas
2	2	Nfs: Underground 2
3	3	Killzone
4	4	Fifa 2005
5	5	Prince Of Persia Warrior Within

XBOX

1	1	Nfs: Underground 2
2	2	Halo 2
3	3	Pro Evolution Soccer 4
4	5	Prince Of Persia Warrior Within
5	4	Ghost Recon 2

PC CD-ROM

1	1	Lotr: Battle For Middle Earth
2	2	Half Life 2
3	-	Sims 2
4	3	Nfs: Underground 2
5	4	Rollercoaster Tycoon 3

GAMECUBE

1	1	Nfs: Underground 2
2	2	Metroid Prime 2: Echoes
3	3	Tales Of Symphonia
4	-	Goldeneye: Rogue Agent
5		Paper Mario 2

GAMEBOY ADVANCE

1	1	Zelda: The Minish Cap
2	3	Pokemon Firered+Wireless
3	-	Fifa 2005
4	-	Super Mario Ball
5	5	Urbz: Sims In The City

WWW.POWERWEB.NL

FORUM QUOTES

Post is leuk. Behalve als het een brief van school is. Dan kun je alleen maar hopen dat je 'm eerder te pakken hebt dan je ma of pa. Hier een kleine bloemlezing van de juweeltjes die de forummers op hun mat kregen...

BOBJE: [illegible]

FRIEK: [illegible]

MANNY: [illegible]

LOADRUNNER: [illegible]

CHECK WWW.POWERWEB.NL VOOR DE NIEUWSTE DEMO'S, TRAILERS, WALLPAPERS, INFO OVER DE HUIDIGE EN NIEUWE PU, ABONNEEPREMIES, HET LAATSTE NIEUWS EN MEER DOPE SHIT!

BONGO-BESTURING IN NIEUWE GAMES



Jurjen sprak met Takao Shimizu en Yoshiaki Koizumi van Nintendo's nieuwe studio in Tokyo over de productie van Donkey Kong Jungle Beat (review in deze PU).

Belangrijkste nieuws (op moment van schrijven exclusief maar wellicht ondertussen ook al op internet bekend): er is minstens één nieuwe game in de maak die gebruik gaat maken van de DK-bongo's als besturingsmechanisme! En dan gaat het niet om Donkey Konga 2 of 3 maar om een game die net als Jungle Beat de bongo-controller zal gebruiken om een nieuwe manier van spelen mogelijk te maken. Deze game of games worden binnen Nintendo ontwikkeld, terwijl ondertussen ook wordt geprobeerd om spelontwikkelaars buiten Nintendo enthousiast te maken spellen rond de bongo-besturing te verzinnen.

Andere, minder nieuwswaardige maar toch wel interessante opmerkingen van de twee sympathieke spellenmakers:

"Wij hopen dat spelers begrijpen dat we hier niet te maken hebben met een vervolg op Donkey Kong Country maar een geheel nieuw soort spel, dat buiten Donkey Kong alleen maar nieuwe spelfiguren opvoert. Ook het verhaal is geheel nieuw."

"Wij hopen dat spelers vooral ook samen gaan genieten van het spel, bijvoorbeeld door om beurten te proberen een hoge score te halen of door elk één van de twee trommels te gebruiken. Op deze manier kunnen spelers nog meer plezier beleven aan Donkey Kong Jungle Beat."

"We zijn het met je eens dat zowel Jungle Beat als de Nintendo DS gebruik maken van een unieke vorm van spelbesturing. Helaas kunnen wij op dit moment niet spreken over een eventuele release van Jungle Beat op de Nintendo DS."

NIEUWE RED ALERT KOMT ERAAN!

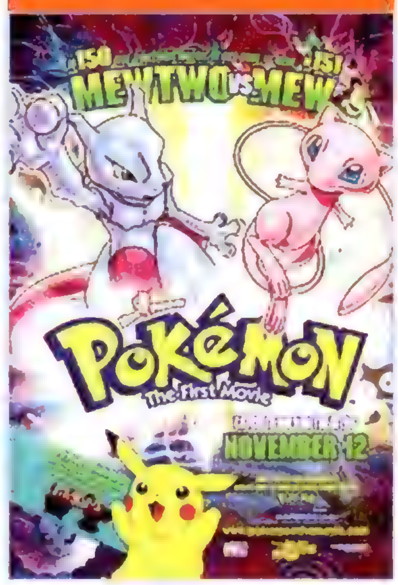
EA heeft een nieuw deel uit de Red Alert-serie aangekondigd, en dat deden ze op een hele speciale manier. Niet via een persbericht of via hun website maar via een mail aan alle trouwe Red Alert-fans. De mail (in het Engels) luidde alsvolgt (verkorte versie):
Hi everyone, I hope everyone is enjoying one of the best years ever for PC gaming.
On the eve of one of our own major releases, The Lord of the Rings, The Battle for Middle-Earth, the one thing we've grown to understand is how important the community - our most loyal supporters - is for industry.
Having said that, we have a MAJOR announcement to make and we are making it exclusively to our long time C&C fans. This announcement is not going out to the press and it won't appear on the EA website or anywhere else online. We are very proud to announce that the team that brought you Command & Conquer: Red Alert 2, Command & Conquer: Yuri's Revenge, and Command & Conquer: Generals has officially started work on our next project set in the Red Alert universe!
You will see a major enhancement to the Sage graphics engine we originally created for Command & Conquer Generals. Expect us to leverage and continue to evolve this powerful engine as we start work on our new Command & Conquer game.

Mark Skaggs
VP and Executive Producer
Electronic Arts



NINTENDO GAAT FILMS MAKEN

Nintendo wil computergeanimeerde films gaan maken van haar spelfranchises. Of dat een goed idee is, valt nog te bezien. Bij het produceren van de huidige toppers in het genre, zoals Finding Nemo en The Incredibles, komt wel wat meer kijken dan bij het in elkaar flansen van een koddig introfilmpje.
Aan de andere kant heeft het succes van de Pokémon-films bewezen dat een film ook zonder noemenswaardige kwaliteit veel geld op kan brengen.
In 2006 moet de eerste film van Nintendo al gaan draaien. Jurjen en Steven wachten nog even met 'whoopie' roepen.



COMMENTAAR HALO 2 DÉ GAME VAN 2004

In mei 2005 is het veertien jaar geleden dat ik bij Nintendo Nederland (toen nog in handen ván Bandai) werd aangenomen als telefonisch speladviseur.
Er waren twee personen bij mijn sollicitatiegesprek aanwezig: Ilse en Steve. Ilse wilde mij niet aannemen omdat ik met zo'n boers accent sprak, zo hoorde ik later. Steve wilde mij wel aannemen, hij was behoorlijk onder de indruk van het enorme aantal NES-games dat ik al had uitgespeeld.
Als Ilse haar zin had gekregen, wat was er dan van mij terechtgekomen? Een vast contract als onderchef bij koekjesfabriek Vanderheul en daarna nog riekend naar bokkepootjes naar huis om de avonden te vullen met bier en de PlayStation 2? Gelukkig heeft Steve zijn zin gekregen.
In mijn zes jaren bij Nintendo Nederland heb ik de introductie van de SNES, Virtual Boy en N64 meegemaakt. Ondertussen speelde ik alle honderden (misschien wel duizenden) games die in Nederland voor de NES, SNES en N64 werden uitgebracht, en voltooide zo'n 90% ervan. Ondertussen bekwaamde ik me in het schrijven over videogames door handleidingen te vertalen en stukjes te schrijven voor het legendarische Club Nintendo Magazine.
In mei 1998 verliet ik Nintendo Nederland om als freelance videogamebeschrijver de kost te gaan verdienen. Met media als Free, Games+, GameSen, N64 Magazine, N Magazine, Game Force 1, GameQuest, Nieuwe Revu, Gamekings en natuurlijk Power Unlimited als opdrachtgever, bleef ik me verder specialiseren in Nintendo-games, en durf ik me ondertussen best een kenner op dat gebied te noemen.
Mijn kennis van Nintendo-games biedt voordeel bij het bespreken ervan. Bekendheid met Mario Tennis op de N64 maakt het bijvoorbeeld mogelijk om de kracht van Mario Power Tennis adequaat in te schatten. En natuurlijk speelde ik twintig jaar geleden ook al Tennis op de NES, met Mario als scheidsrechter.



Er kleven drie grote nadelen aan mijn focus op Nintendo. Allereerst komt die hele woepiedepoepie Mario-shit mij ook wel eens de strot uit. Dan heb ik iets van: mijn god, verzin eens iets nieuws! Gelukkig doet Nintendo dat nog steeds vaak genoeg om mij enthousiast te houden, zie Donkey Kong Jungle Beat.
Tweede nadeel van mijn functie als Nintendo-expert, is het idee van sommige PU-lezers dat ik elke game uit de fabrieken van Nintendo bij voorbaat al briljant vind.
Derde nadeel: door de nimmer slinkende stapel Nintendo-games om te spelen, heb ik veel te weinig tijd voor toffe Xbox en PS2 games. Hierdoor heb ik bijvoorbeeld pas vorige week Halo 2 kunnen voltooien. Het einde was kut, maar mijn god, wat heb ik genoten van mijn weg er naartoe. Daar kan geen Metroid Prime of Paper Mario 2 aan tippen, hoe tof ik die games ook vind. Eerlijk gezegd vind ik in retrospect ook The Minish Cap van Zelda een maatje kleiner, en dus wil ik bij deze Halo 2 met terugwerkende kracht uitroepen tot mijn favoriete game van 2004.
Zullen de fanboys leuk vinden.

JURJEN

POWERSPY

■ In Engeland is de pleuris uitgebroken over de leeftijdsgrenzen voor games. Uit een onderzoek bleek dat de jonkies vrijwel in alle winkels gewoon San Andreas konden scoren, terwijl dit toch echt een 18 plus game zou moeten zijn. Ook in de VS hielden veel winkels zich niet aan de regels en werden 'adult games' gewoon aan kinderen verkocht. Tja, geld stinkt niet.
■ THQ komt met een vervolg van Big Motha Trucka.
■ Steven vestigde een nieuw record door op de Killzone-party zoveel te drinken dat ie de volgende dag om 13.00 uur op de redactievergadering nog bezopen was. Wat overigens wel een aantal hele leuke ideeën van zijn kant opleverde.
■ Echter het gratis bijvoegen van een Nintendo DS, een meter hoge Samus pop, een manga special van 45 pagina's en een reliëf-poster van Dead or Alive, bleken niet haalbaar.
■ Overigens willen we bij deze Muriëlle nogmaals duidelijk maken dat het inderdaad helpt om een kater weg te werken door de volgende dag een glas alcoholische drank te nuttigen, maar dat het hier wel gaat om één glas drank en dat het dus geen goed idee was om voor Steven een hele fles rode wijn leeg te schenken.
■ Hollywood-ster Scarlett Johansson zou graag willen dat er een videogame gemaakt wordt van haar nieuwste film Mission Impossible 3 (met Tom C.). Dat zegt ze in een interview met een Amerikaanse krant. Reden: dan zou ze eindelijk eens te zien zijn zonder cellulitis. Vrouwen...
■ De guppen-soap continues. De visjes van Muriëlle hebben nu een filter gekregen aangezien de bak na een paar dagen zo intens stonk dat de rest van de redactie nauwelijks aan gamen en typen toekwam omdat ze met één hand hun neus moesten dichthouden.
■ Trots dat je Half-Life 2 snel uit hebt gespeeld? De Amerikaan David Gibbons speelde het complete spel uit in 2 uur 57 minuutjes. Dat is sneller dan de download die J.J. op zijn 56k6je moet uitvoeren om het spel te kunnen opstarten.
■ Devil May Cry 3 zal in maart in Europa uitkomen. Steven heeft de wekker al gezet.
■ Het zal ons niets verbazen als de shooter S.T.A.L.K.E.R. nog meer vertraging oploopt. De medewerkers van GSC Gameworld stonden namelijk elke dag op het grote plein in Kiev te demonstreren tegen de frauduleuze verkiezingen. Althans, dat melden ze op hun site.
■ Is dan wel weer de beste reden voor een uitstel ooit.
■ Er is nog geen officieel statement vanuit Microsoft maar de kans dat de Xbox 2 een soort Eye Toy-achtig apparaat krijgt is erg groot. Communicatie/interactie wordt namelijk een zeer belangrijk onderdeel van de nieuwe console.



THE PUNISHER

Wie denkt dat voor vrijwel iedere game miljoenen euro's aan ontwikkelingskosten worden uitgetrokken, heeft 't mis. De meeste games worden gemaakt in de marge met weinig middelen. Toch kan dat best een behoorlijk spel opleveren, zoals The Punisher bijvoorbeeld...

Er zijn twee gouden regels in de wereld van de marketing.
Regel nummer één luidt: sex verkoopt. Regel nummer twee luidt: geweld verkoopt. Hoe herkenbaarder dit principe zijn gezicht laat zien in de games-industrie hoe slechter de spellen doorgaans uitpakken.
Immers, als een spel zichzelf niet verkoopt vanwege de kwaliteit dan moet je iets anders verzinnen, en dan kom je vaak al snel bij één van die twee gouden regels terecht. Dus toen wij op de afgelopen E3 beelden zagen van een videogame waarin je vijanden kunt martelen, kunt voeren aan de piranha's en in een gehaktmolen kunt proppen, vreesden wij het ergste.
In dit geval zit 't toch effe anders; The Punisher, want daar hebben we het hier over, draait namelijk om een populaire Amerikaanse stripheld die er nu eenmaal om bekend staat zulke dingen te doen. Het begon allemaal zo...

GEEN LACHEBEK

Toen Marvel Comics midden jaren '80 op het punt stond om striptekenaar Mike Zeck en schrijver Steven Grant kwijt te raken omdat het succesvolle duo zich beperkt voelde in hun creatieve vrijheid, besloot de uitgeverij om de twee een blanco check te geven en onder de Marvel Comics vlag een nieuwe serie uit te laten werken.
Steven Grant zag zijn kans schoon en besloot een verhaal te schrijven rond zijn favoriete personage, The Punisher, een stripfiguur die zijn loopbaan ooit begon als figurant in een Spider-Man comic maar nooit echt was doorgebroken. Niet omdat hij niet stoer genoeg was maar omdat hij niet superheldachtig genoeg was. The Punisher heeft namelijk geen superkrachten. Hij heeft wel een zooitje wapens waarmee hij doorgaans op uiterst bloederige wijze wraak neemt op criminelen die zijn pad kruisen. Opvallend detail daarbij is dat The Punisher nooit lacht en nooit rent.

> "JE WEET GEWOON DAT THQ EN EIDOS OP ZOEK ZIJN NAAR DIE ENE IDIOOT DIE ZIJN KLASGENOOTJE OP DE ZAAGTAFEL LEGT NA HET SPELEN VAN DIT SPEL."

MAX PUNISHER

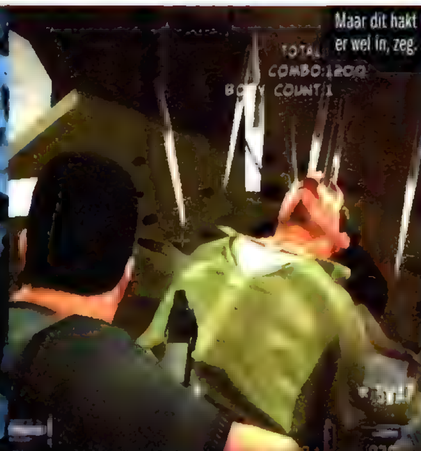
The Punisher lijkt derhalve een perfect personage voor een videogame. Zo perfect zelfs dat er al een aantal games zijn gemaakt die eigenlijk allemaal op The Punisher zijn gebaseerd; Max Payne deel 1, deel 2 en Dead 2 Rights zijn allemaal games die de in Amerika zeer populaire actieheld in de hoofdrol wilden zien.
Er was echter één probleempje: de rechten van de Marvel personages liggen bij THQ en zodoende kwam het relatief onbekende Volition Studios in



Coupe soleil of coupe gebakken ei?

VOLITION STUDIOS • THQ • EIDOS • ATOLL SOFT • TEL: 076-5484848 • HTTP://THQ.COM/PUNISHER


Een mespuntje geweld moet kunnen.



Maar dit hakt er wel in, zeg.



"Snap je nu waarom jij een lasbril op moet als ik ga lassen?"

aanmerking om als eerste de officiële The Punisher game te maken.
Volition heeft eerder van de weg proberen te timmeren met een tweetal Red Faction games. Het (beperkte) succes van deze titels was voor THQ genoeg om ze aan de slag te laten gaan met The Punisher.

ORGIE

The Punisher is een simpele game, het is een third-person shooter actie game waarbij de hoofdpersoon je een twintigtal levels lang trakteert op een orgie van geweld.
Het is het type spel waarbij je een vijand van achteren in de wurggreep neemt, een pistool tegen zijn hoofd zet en 'm zachtjes richting de houtzaagmachine duwt. Als hij zwetend en gillend op de machine ligt terwijl de zaag enkele centimeters van zijn hoofd tergend langzaam dichterbij komt, kun je hem om informatie vragen.
Eigenlijk is het antwoord niet eens belangrijk. Die zaag zal uiteindelijk toch wel bij zijn enkels uitkomen en bovendien wil je gewoon alle speciale ondervragingscènes gaan zien. Daarom speel je deze game.
Boeven kun je van dichtbij executeren of als schild gebruiken en al moordend kom je zo om de zoveel tijd een speciale plek tegen waar je een slechterik op spectaculaire wijze van het leven kunt beroven.
Ik ga niet alles verklappen maar iedere keer dat ik weer een boefje door de papierversnipperaar haalde of hem in de hydraulische pers van een autosloperij gooide, stond de producer van de game achter mij te kraaien van plezier. "Is het niet fucking awesome hoe zijn darmen nog aan de zaag vast blijven zitten?", brulde hij van dichtbij in mijn oor. "Heb je ooit zoiets gezien in een game?"



Toen ik dit plaatje zag, deed ik gewoon automatisch m'n knieën tegen elkaar.

EXECUTION STYLE

De producer had gelijk: ik had nog nooit zoiets gezien. Het lijkt in de verte een beetje op de disarm moves uit Dead 2 Rights maar dit gaat toch wel een paar stappen verder.
Als je een boef vastpakt dan kun je hem op een aantal verschillende manieren ondervragen. Je kunt hem slaan, wurgen, een pistool tegen zijn hoofd zetten of gewoon doodschieten.
Het is de bedoeling om de analoge stick op zo'n manier te bewegen dat een speciaal balkje binnen het rode gebied blijft. Zit je te laag dan laat The Punisher zijn slachtoffer los, zit je te hoog dan zal het slachtoffer sterven.
Het is vreemd om de ondervraagde boef te horen smeken om zijn leven, te horen kermen en hem dan gewoon dood te schieten. Zelfs al zijn de graphics een heel klein beetje cartoony, je krijgt er toch een heel ongemakkelijk gevoel van.

DE MARGE

Ik noemde in mijn intro de marge van de videogame-industrie. Met weinig geld en een verouderde engine een game maken, vraagt een beetje creativiteit. Met beperkte middelen een hit scoren... The Punisher straalt het allemaal uit.
De game moet het hebben van zijn gewelddadige actie. Niet een béétje gewelddadig maar volledig over the top, uitzinnig geweld waarbij de speler zich oppermachtig voelt en onaantastbaar waant.
Deze game doet niet veel maar wat het doet dat doet het goed. Geen vernieuwende spelwereld waarin je kunt gaan en staan waar je wilt maar een serie ruimtes waarin de vijand zo staat opgesteld dat je eerst een leuke shootout kunt hebben voordat je de overgebleven boeven op gruwelijke wijze over de kling jaagt.
De game is niet uitgewerkt in de diepte maar in de breedte. Een eenvoudig concept dat wordt geperfectioneerd door een team dat geobsedeerd is door een stripfiguur die eigenlijk al lang door een of andere schijnheilige politiek correcte Amerikaanse organisatie verboden had moeten worden.

TOT OP TV!

Ik zie mezelf alweer op TV bij SBS of RTL uitleggen dat videogames helemaal niet gewelddadig zijn. Of dat je er op zijn minst helemaal niet gewelddadig van wordt.
Ik weet het niet. Ik krijg een dubbel gevoel van dit spel. Ik kan echt lachen om het geweld. Ik kan er



Jomanda had toch gelijk: cremeren doet echt pijn.

+ Geweld kan leuk zijn, als je 't in games maar niet serieus neemt!

− Te veel geweld lijkt hier gebruikt te worden als ordinaire manier om de zakken te vullen.

de humor wel van inzien maar je weet gewoon dat THQ en Eidos gewoon op zoek zijn naar die ene idioot die zijn klasgenootje op de zaagtafel legt na het spelen van dit spel. Het nieuws zal er bovenop duiken, er zullen vragen in de politiek gesteld worden en de game zal beter verkopen dan alle andere middelmatige shooters die Eidos ooit heeft uitgebracht.
Ergens is dat verkeerd maar zo is het leven blijkbaar in de marge van de videogame-industrie.



Hangend aan de olifant, besefte hij: oog om oog, tand om tand.

SWAT 4



Het inzetten van SWAT-teams is door de toegenomen spanningen in Nederland weer helemaal actueel. Toch zien we deze gasten heel wat liever als speelbare personages dan in real life.

Dik twee jaar geleden kondigde Vivendi met veel bombarie SWAT: Urban Justice aan. Het moest het antwoord worden op de Rainbow Six games van Ubisoft. Veel verder dan een filmpje waarin bendes Los Angeles onveilig maakten en een paar verdwaalde screenshots is het nooit gekomen.
Komende lente moet SWAT 4 uitkomen en weg zijn de boos kijkende negers en kale neonazi's. En in plaats van Los Angeles verplaatst de tactische actie zich nu naar een stad die (verdacht veel) lijkt op New York maar niet als zodanig genoemd wordt.

SIMPEL KLIKKEN

In totaal zul je een slordige veertien missies moeten afwerken waarbij je met een team op stap gaat. Net als in Rainbow Six (op de consoles) geef jij je teammaten opdrachten met een paar eenvoudige muisklikken.
Voor de fans van de serie is er een classic interface (SWAT 3) voorhanden maar waarom moeilijk doen als je ook via eenvoudige menuutjes door de orders kunt klikken? Dit werkt verdraaid simpel. Klik met je rechter muisknop op een deur en de verschillende opties verschijnen in het scherm. Klik je pointer op de vloer of een trap en je krijgt weer andere contextgevoelige commando's. Naar eigen keuze kun je een deur voorzichtig openen, open beuken of gewoon opendoen en een granaat naar binnen gooien of juist de deur barricaderen en een andere weg kiezen.

HELM MET CAMERA

Ultracool is de picture-in-picture view aangezien alle teamleden een cameraatje in hun helm hebben. Hierdoor kun je dus gemakkelijk je team opsplitsen en toch altijd de acties van het andere team volgen, en nog beter... van afstand opdrachten geven. Verschillende klassen hebben verschillende goodies bij zich, waarbij een demolition expert een gesloten deur open kan blazen, terwijl een andere weer gespecialiseerd is als supersniper. Die laatste kun je buiten stationeren, liggend op een dak - denk aan Den Haag een tijdje geleden - de omgeving laten afspieden.
Wanneer deze iets verdachts ziet, meldt hij zich per radio en kun je via zijn view de desbetreffende fundamentalist / terrorist / Vlaams Blok-aanhanger / zelfmoordcommando / wielklemzetter (doorhalen wat niet van toepassing is) netjes neerhalen.
Ook kun je – met dank aan Splinter Cell Sam - een cameraatje onder een kier van een deur steken om te zien wie er achter schuilt. Dit betekent trouwens niet dat je steeds dezelfde baddies achter de groene deur op de tweede verdieping van level drie tegenkomt. Steeds als je een level opnieuw start, 'spawnen' de vijanden op een andere plek. Het uit je hoofd leren van een route is dus een tactiek die niet zal werken en dat draagt zeker bij aan de replaywaarde.

HAIL TO HAVOC

Dankzij implementatie van Havok physics in een zwaar opgevoerde Unreal engine toont SWAT 4 scherpe en fraaie beelden, waarbij met name de shootouts en vallende lichamen realistisch overkomen en ook granaatontploffingen waarbij voorwerpen alle kanten op slingeren, indrukwekkend zijn. Tactisch heeft dit laatste ook invloed op de gameplay aangezien je dus niet safe bent wanneer je achter een houten of stalen plaat verschanst zit.
Afhankelijk van het wapen dat de terrorist of crimineel in kwestie hanteert, kunnen kogels materialen penetreren met ongewenste lichaamsopeningen als gevolg. Het aankleden van je team met body armor voordat een missie begint, is dus van levensbelang. Ook online zal SWAT zich willen laten gelden met drie verschillende multiplayer modes. En dan is er nog de mogelijkheid om alle singleplayer missies co-op met vier of vijf man als een team te kunnen spelen. Dat wordt straks zwaar zweten met SWAT dus.



Die loopt gewoon in het schot. Die gast z'n hersens zitten zo laag dat als ie een zetpil neemt, hij meteen hoofdpijn krijgt.



"Oké, ik trap de deur open, en 't maakt niet uit wie er aan de andere kant staat... gewoon knallen!"



"Ssssst, ik hoor iets. Eén ding maat; 't maakt niet uit wie er binnenkomt... gewoon knallen!"

> "HET UIT JE HOOFD LEREN VAN EEN ROUTE IS EEN TACTIEK DIE NIET ZAL WERKEN EN DAT DRAAGT ZEKER BIJ AAN DE REPLAYWAARDE."

+ The Return of SWAT!

− Rainbow Six heeft het tactical shooter territorium stevig in handen

PROJECT ALTERED BEAST



Sega heeft ondertussen wel aangetoond nieuwe franchises te kunnen creëren, dus ze mogen wat mij betreft best wel zo nu en dan een oude serie nieuw leven inblazen. En dat doen ze ook, met Project Altered Beast.

Het spijt me maar ik ga je weer lastig vallen met een nostalgisch praatje. Daar ontkom je bij mij nu eenmaal niet aan, zeker niet als Sega een van hun oude series afstoft.
Als je er nu op terug kijkt lijken een heleboel van de games uit de jaren '80 wat de gameplay betreft behoorlijk op elkaar, en waren het eigenlijk alleen subtiele elementen en de stijl die voor onderscheid zorgden.
Het waren dan ook juist die subtiele elementen en de stijl van de originele Altered Beast die me erg aanspraken: goden, demonen en monsters, gemixt met Griekse mythologie.
Je reisde alleen of samen met een vriend door spookachtige omgevingen om de dochter van Zeus te redden uit de klauwen van een kwaadaardige tovenaar. Door het verzamelen van powerups werd de schaars geklede held steeds gespierder en kwamen de stoten en trappen nog harder aan.
Het hoogtepunt kwam na het verzamelen van genoeg powerups want dan veranderde je in een bruut monster. Het type monster waar je in transformeerde was gebonden aan de verschillende levels: zo had je een weerwolf, een vliegende draak, een weerbeer (je weet toch?) en een weertijger.



Oh nee, dit is vast een hele spannende game. Zo'n steile trap.... Brrrrr....



Tjeetje, en dan zo'n weerwolf met nekspoiler, ik word haast gek van angst.

BEUKEN

Het waren vooral deze transformaties waar Altered Beast ooit naam mee maakte, dus het zal geen verrassing zijn dat de beestvormen hun rentree maken in de nieuwe versie.
Het originele verhaal daarentegen heeft Sega wel losgelaten. Je speelt ditmaal een militair die naar een dorpje wordt gestuurd om een mysterieuze genetische ramp te onderzoeken. Natuurlijk gaat het bij aankomst al meteen mis en mag je gelijk beginnen met beuken.
Dit doe je aan de hand van een aantal simpele combo's en een speciale stoot. Deze laatste zorgt ervoor dat jouw arm het lichaam van verzwakte vijanden binnendringt. Vervolgens kan je, door een knop snel achter elkaar in te drukken, zijn energie opzuigen.

GRUWELIJK

Via een quick-select kies je een beestvorm en mag je genieten van een gruwelijk filmpje. Gruwelijk in de zin van... dat het er heel goed uitziet, maar ook omdat er flink wat blood en gore bij komt kijken.
De transformatie tot weerwolf levert in eerste instantie gebroken botten, afgescheurd vlees en uit elkaar spattende ogen op, voordat de klauwen en vacht tevoorschijn komen.
In de preview-versie ben ik nog geen andere vormen tegengekomen maar op de Tokyo Game Show heb ik wel al met andere monsters gespeeld. Deze verschillen voornamelijk wat betreft kracht en snelheid en zijn op verschillende gebieden sterker te maken en kunnen nieuwe combo's leren.
Aan de hand van de lege slots in de quick-select schat ik dat je minimaal zo'n twaalf verschillende transformaties kan bemachtigen.

TOPTITEL?

Duidelijk is, na het spelen van deze preview-versie, dat Project Altered Beast nog wel wat aandacht kan gebruiken. De camera werkt niet optimaal, sommige animaties zijn slordig en ook grafisch laat de game nog heel wat te wensen over. Het is met name de grote hoeveelheid vijanden die de oorzaak is van de huidige staat van de graphics, en dat is dus tot op zekere hoogte ook wel begrijpelijk. Maar ik denk evengoed dat dit met geen enkele mogelijkheid nog een echte toptitel gaat worden; een Amerikaanse release is zelfs al van de baan.
Het is op dit moment nog de vraag of we in Europa nog gaan ontdekken of het wat is geworden met Project Altered Beast maar de preview-versie was nu ook weer niet zo slecht dat het mij geen reet zou kunnen schelen.

"DE TRANSFORMATIE TOT WEERWOLF LEVERT GEBROKEN BOTTEN, AFGESCHEURD VLEES EN UIT ELKAAR SPATTENDE OGEN OP."



Haal een ambulance! Bel 112! Dat haar! Dat haar!

+ Veel vijanden, brute transformaties.

− Weinig grafisch detail en mogelijk herhalende actie.

MERCENARIES
PLAYGROUND OF DESTRUCTION



Ik verwachtte niks van deze game en kreeg er onverwacht een hoop voor terug. Het zou me niks verbazen wanneer dit een van de grote sleeper-hits van 2005 gaat worden.

Wat weten wij nou eigenlijk van Noord-Korea? Eigenlijk bizar weinig. Ja, het leven schijnt er vrij kut te zijn en ze zijn er iets te druk bezig met nucleaire programma's en atoomwapens, maar voor de rest blijft praktisch alles binnen de landsgrenzen, terwijl alles van buitenaf niet eens binnenkomt. Kortom: een overheerlijk broeinestje dus.

Des te opvallender dat een land als Noord-Korea niet vaker centraal staat in games, en dan doel ik voornamelijk op shooters en oorlogsspellen. Het lijkt me namelijk een locatie die zich daar perfect voor leent. LucasArts dacht er ook zo over en liet ontwikkelaar Pandemic Studios (o.a. Star Wars: Battlefront en Full Spectrum Warrior) aan de slag gaan met een concept waarin je een goed getrainde huurling bent die in Noord-Korea op contractbasis een heleboel vuile zaakjes dient op te knappen om de wereldvrede te bewaren, maar belangrijker nog: om vies veel knaken te verdienen. Tja, een beetje professionele huurling heeft nu eenmaal schijt aan het goede doel.

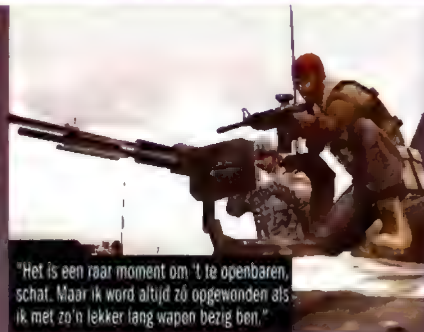
+ Grote mate van vrijheid en er kan heel veel kapot.

– Geen online of multiplayer opties.

PANDEMIC STUDIOS • LUCASARTS • CONTACT DATA • TEL: 076-5484848 • WWW.MERCENARIESTHEGAME.COM



Je hebt tegenwoordig zelfs legerkleding van Adidas.



"Het is een raar moment om 't te openbaren, schat. Maar ik word altijd zó opgewonden als ik met zo'n lekker lang wapen bezig ben."



"Neeeeee, niet schieten meisje! Dat is mijn moeder, al heeft ze een commando-snor!"



De ledenvergadering van Jeep-eigenaren, verenigd in Club Jeeperdepiep, gaat uit de hand lopen.

SUBTIELE VERSCHILLEN

Aan het begin van de game dient je uit drie soldaten te kiezen. Je hebt Chris Jacob (een Amerikaan), Jennifer Mui (afkomstig uit Engeland) en de Zweed Mattias Nilsson. Ze zijn allen werkzaam voor Executive Operations, een militaire organisatie die wereldwijd in het diepste geheim opereert.
Uiteraard hebben ze allemaal hun eigen kwaliteiten en specialiteiten. Zo kan Jacob beter tegen een stootje dan de andere twee, is Mui zeer bedreven in het toepassen van stealth en is Nilsson de snelste van het drietal.
Verwacht geen radicale verschillen aangaande de gameplay of verhaallijnen; het is niet dat je een totaal nieuwe game voor je kiezen krijgt wanneer je 'm nog een keer met een ander personage speelt. Toch zijn de subtiele verschillen in skills goed genoeg uitgewerkt om Mercenaries met alledne te spelen. En ach, dat die personages in de loop van het spel niet echt meer uit gediept worden, zal me een worst wezen. Het gaat hier maal om twee dingen: knallen en cash verdienen. Hoe minder je van die gasten weet, hoe beter. Dat soort info is toch vaak behoorlijk corny in third-person shooters.

HARTENJAGEN

Is het gegeven dat de Noord-Koreaanse regering allerlei vreemde fratsen uithaalt reden genoeg om de top aldaar een kopje kleiner te maken? Nee, dat niet. Een generaal die op eigen houtje besluit om samen met zijn privé-legertje een nucleaire oorlog te beginnen, is dat wel.
Aan de huurlingen de taak om contracten die door verschillende groeperingen (Chinezen, Geallieerden, Zuid-Koreanen, de Russische maffia) onder je neus geschoven worden, binnen te halen en 'the deck of 52 cards' levend of dood (het eerste levert je meer centen op) af te leveren bij de desbetreffende opdrachtgever.
Vergelijkbaar met de manier waarop de V.S. haar tegenstanders in kaart brengt, draait het hier om 52 kopstukken die allemaal gesymboliseerd worden door een speelkaart, met de generaal als belangrijkste troef.

ZAKCENTJE

Wanneer je net in de game zit, valt al op hoe groot het speelveld is, hoeveel vrijheid je hebt en hoeveel er kapot kan. De game is wat dat betreft een beetje een mix tussen GTA 2, Metal Gear Solid en Red Faction.
Je sleurt van factie naar factie om allerlei missies te volbrengen en dient ze daarbij ook nog eens te vriend te houden. Vermoord je tijdens je missies namelijk te veel soldaten van een bepaalde groepering, dan zullen ze minder snel geneigd zijn je nieuwe opdrachten te geven. Maak je het erg bont, dan zal een factie zich zelfs geheel tegen je keren en bij de minste of geringste aanleiding het vuur op je openen zodra je bij ze in de buurt bent.
Naast de missies om de 52 vijanden om te leggen of gevangen te nemen, zijn er verspreid over het gehele gebied ook een hoop sub-missies te volbrengen, waarbij je flink wat extra zakcentjes kunt verdienen. Altijd prettig, voor de ouwe dag.

EFFE SHOPPEN

Wat te doen met al dat verdiende geld? Wel, de Russische mob is zo vriendelijk jou tegen een bepaalde vergoeding te helpen aan verschillende spullen uit hun clandestiene shop, waaronder wapens (vrij dertig, met onder meer sniper rifles, rocket launchers, sub-machine guns en assault rifles), C4 explosieven, medikits, voertuigen (van jeeps tot tanks) en zelfs de nodige air support. Beland je bijvoorbeeld in een situatie waarin Noord-Koreaanse soldaten in horden vanuit een ravijn omhoog komen, dan kun je je portemonnee trekken en de Russen verzoeken een sappig clusterbommetje in die opening te laten droppen. Weinig kans dat er dan ook nog maar één soldaat levend onder 't puin vandaan zal komen.
Gelukkig hoef je niet al het wapentuig en voertuigen aan te schaffen; kill een baddie en je kunt zijn wapens oppakken en car-jack er op los door de bestuurder uit zijn bak te sleuren. Veel militaire voertuigen hebben ook nog eens de beschikking over iets als een mitrailleur, dus mocht je met je voertuig in een hectische situatie belanden, dan klim je gewoon op je wagen en knal je de omringende vijanden aan gort. Heb je de beschikking over zwaarder geschut, bijvoorbeeld een tank, dan is het zelfs mogelijk om hele gebouwen naar de kloten te helpen.
Zoals de ontwikkelaar zelf al zegt: 'if you see it, you can destroy it'.

> "DEZE GAME HEEFT DE POTENTIE OM EEN HELE GROTE TE WORDEN."

WATERTANDEN

Mercenaries knalt heerlijk weg, mede dankzij de gameplay die af en toe behoorlijk over the top is, maar erg lekker aanvoelt. Verder beschikt de game over graphics om van te watertanden (van de character animaties tot aan de explosies en de continu veranderende weersomstandigheden; alles is prima verzorgd) en is het aanbod aan wapens en voertuigen meer dan toereikend.
Of Mercenaries in staat zal zijn je aandacht na het killen van een stuk of twintig kopstukken nog steeds vast te houden, is echter nog maar de vraag. Toen ik alle klavertjes ingerekend dan wel vermoord had, had ik er niet meer zoveel zin in om ook nog eens de harten, ruiten en schoppen te traceren en te grazen te nemen.
Toch zijn de missies op zich gevarieerd genoeg, dus kan het met de review die weldra zal volgen, nog alle kanten uit. Binnenkort dus meer over deze game die de potentie heeft om aan het begin van dit nieuwe jaar een hele grote te worden.



Commando's hebben tijdens hun opleiding geleerd chagrijnige ongestelde meiden te negeren.



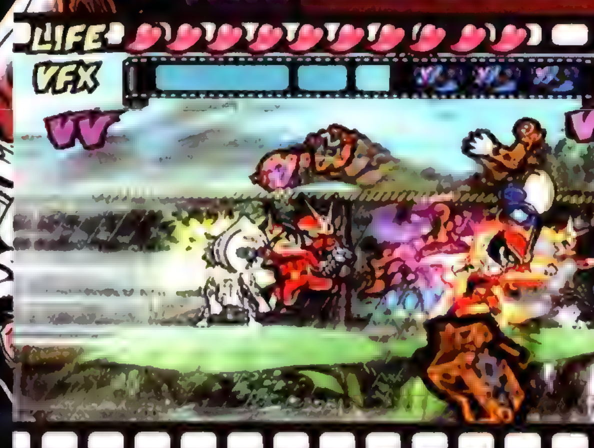
Dan heb je nog liever een wielklem.

VIEWTIFUL JOE 2





"Ik vind het geen leuke film, mam. Het boek was beter."



"Mam, is het bijna pauze? Ik wil een Magnum!"

Viewtiful Joe was een frisse wind, een spel dat net even iets anders deed dan het gros van de games. Hopelijk wordt het tweede deel geen herhalingsoefening.

"Just go for it...." schreeuwt de televisie naar mij als ik op de A-knop druk, "Joe must go on" en zo is het maar net. Clover Studio, een afdeling binnen Capcom die zich voornamelijk lijkt bezig te houden met het creëren van originele concepten, staat wederom achter dit tweede avontuur van Joe. Een avontuur dat veel lijkt op zijn voorganger maar toch wat subtiele verschillen kent.

SYLVIA

Opvallendste verandering is het feit dat je niet alleen met Joe maar ook met diens vriendin Sylvia kunt knokken. Het lijkt een simpele toevoeging, zo'n extra personage voor de nodige afwisseling, maar Sylvia verschilt behoorlijk van Joe. Naast het feit dat Sylvia van een andere sekse is, is zij in staat om bepaalde krachten aan te wenden die Joe niet tot zijn beschikking heeft.

Joe heeft zijn oude vertrouwde VFX krachten behouden, te weten: Slow (vertraagt de speelwereld), Mach Speed (een versnellende functie) en Zoom (toont de actie van dichtbij). Sylvia daarentegen heeft naast Slow en Zoom een andere kracht; zij beschikt namelijk over Replay. Na het inzetten van deze kracht zorgt ze er voor dat één enkele aanval drie keer doel treft. Het nadeel is wel dat wanneer deze dame haar kracht op het verkeerde moment inschakelt en ze zelf geraakt wordt, ze drie keer zoveel schade oploopt. In de praktijk blijkt echter dat je deze kracht slechts zelden zult toepassen. Alleen bij een handjevol puzzels zul je Replay inschakelen, het vechten doe je immers gewoon met Joe.

KNOKKEN

Die matpartijen laten je, net als de puzzels, spelen met eerdergenoemde VFX krachten. Gebruik Slow en Mach Speed op hetzelfde moment om je tegenstanders te vertragen, terwijl je op normale snelheid om ze heen loopt. Trakteer je je vijanden op een salvo vuistslagen met Mach Speed dan vat je vlam en 'on fire' beuk je een hele trits tegenstanders naar de eeuwige jachtvelden.

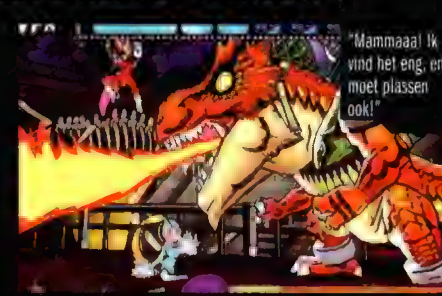
Het knokken terwijl je de verschillende krachten gebruikt levert je extra punten op, die je op jouw beurt tussen de verschillende scènes door kunt inwisselen voor extra's.

Het voelt allemaal zeer vertrouwd aan en dat zou dan ook meteen het zwakke punt van Viewtiful Joe 2 kunnen worden; het feit dat het te veel op zijn voorganger lijkt.

Wel viel op dat er wat creatiever is omgesprongen met de momenten waarop je de VFX krachten in moet zetten. De oplossingen liggen altijd voor de hand maar het is de kunst om de juiste kracht op het juiste moment aan te wenden. Bovendien zul je de krachten van Joe en Sylvia op veel momenten moeten combineren, wat betekent dat je snel moet schakelen tussen de held en de heldin.

> "HET VOELT ALLEMAAL ZEER VERTROUWD AAN EN DAT ZOU DAN OOK METEEN HET ZWAKKE PUNT VAN VIEWTIFUL JOE 2 KUNNEN WORDEN."





"Mammaaa! Ik vind het eng, en ik moet plassen ook!"

+ Toevoeging Sylvia en creatiever gebruik VFX krachten.

− Niet zo verrassend als deel 1.

DEGELIJK

Het lijkt erop dat Viewtiful Joe 2 een degelijke opvolger gaat worden. Gebruik makend van de sterke punten uit het origineel aangevuld met enkele vernieuwingen. Met name de grotere creativiteit rond de VFX krachten en de toevoeging van een speelbaar personage, zullen er vrijwel zeker voor gaan zorgen dat ook Viewtiful Joe 2 een zeer bijzondere ervaring zal worden, zeker voor degenen die nog nooit met Joe hebben kennisgemaakt.

BLUE BYTE • UBISOFT • TEL: 030-6629110 • WWW.THESETTLERS.COM/UK/HOME.PHP VERWACHT: FEBRUARI 2004

THE SETTLERS
HERITAGE OF KINGS

Bier, braadworst en bouwen; drie B's die Duitsers hoog in het vaandel hebben staan. En ze zitten alledrie in de nieuwe Settlers.



Zonder bier en braadworst gaan je arbeiders morren, en op een lege maag met een chagrijnig humeur wordt er niet (goed) gebouwd en gewerkt. Dan wordt er in de mijnen niet gedolven, wordt er geen graan geoogst, worden er geen varkens geslacht en geen harnassen gesmeed door de smid.
Dit is in een notendop het principe achter The Settlers. Het idee is dat de economie achter een oorlogsmachine minstens zo belangrijk is als de strijdkrachten zelf.
Was in LotR: Battle For Middle-Earth (zie vorige PU) het bouwen van je basis en de resource naar de achtergrond geschoven ten gunste van de battles, in Heritage of Kings (HoK) zie je tot in de kleinste details hoe de economie en de voedselketen zich op je beeldscherm voltrekt. Een belangrijke rol is weggelegd voor de Universiteit, waar Erasmus-achtige typetjes druk doende zijn met perkamenten rollen om betere technologieën voor je te ontdekken.

RENDERWARE

De game toont de Middeleeuwse wereld in 3D en maakt gebruik van Criterion's RenderWare technologie. Het resultaat is prachtig. De wereld kent vele details waaronder rondrennende beesten in ren en je zal verrast worden door de finesse. Zo zie je op de schoolborden voor het hofje van de Universiteit werkelijk bestaande Leonardo Da Vinci tekeningen.
De wisselende weersomstandigheden zijn niet alleen mooi om te zien (regen, sneeuw, ijs) maar ook praktisch. Wanneer alchemie uitgebreid onderzocht wordt, kun je een weertoren maken en het weer naar je hand zetten. Zo kun je meren laten bevriezen en het zicht van boogschutters belemmeren met zware sneeuwval.

HELDEN

Je begint de missie met een kasteel en van daaruit bouw je huizen om je arbeiders in te huisvesten. Vervolgens wordt je dorp een stad en dien je uit te wijken naar andere gebieden om die te annexeren. Uiteraard loop je hierbij de Black Knight Kerberos en zijn legers regelmatig tegen het lijf en mag je aangename vechtpartijtjes afwerken. Hoe uitgebreider je research op de universiteit is, hoe beter je boogschutters, ruiters, ridders etcetera uitgerust zijn.
Daarnaast doen verschillende helden hun intrede. Dario (de hoofdrolspeler van het spel) vecht moedig mee en heeft speciale vaardigheden. Zo laat hij zijn valk uitvliegen om de boel te verken-

"VOORAL DE CONTROLE OVER DE WEERSOMSTANDIGHEDEN ZORGT VOOR AANGENAME WENDINGEN IN DE BALANS VAN DE KRACHTEN."

het bos, kabbelende beekjes met opspattend water en dynamische weerseffecten.
Je kunt ver inzoomen en de charactermodels blijken opvallend goed afgewerkt waarbij uitrustingen, juwelen en wapens fraai zijn vormgegeven. Zoom in op diverse gebouwen en structu-

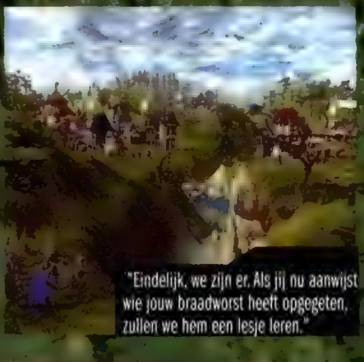


Bedroefd hoorden de soldaten het nieuws aan van het overlijden van de oude Prins Lockeend. De man had nog tevergeefs geprobeerd Magere Hein met steekpenningen om te kopen.

nen en dankzij een Sentinel voelt hij wanneer de vijand dichtbij komt.
De Pilgrim, een soort Gimli figuur, kan bommen gooien en kanonnen plaatsten en de ex-dievegge Ari kan zichzelf camoufleren en de hulp inroepen van haar voormalige collega's.

MULTIPLAYER

De singleplayer gaat behoorlijk lang worden, waarbij alle facetten van de gameplay (bouwen, economie, battlen, helden) uitvoerig de revue passeren, aldus Ubisoft.
Maar ook multiplayer vormt een belangrijk onderdeel. Je kunt met z'n zessen tegen elkaar strijden waarbij je drie tegen drie, vier tegen twee, ieder voor zich of vijf tegen één potjes kunt opzetten. Online zijn er verschillende mogelijkheden. Je kunt ervoor kiezen wie er binnen een bepaalde tijd de meeste punten scoort of wie het snelst de meest hoogwaardige technologie ontwikkelt.



"Eindelijk, we zijn er. Als jij nu aanwijst wie jouw braadworst heeft opgegeten, zullen we hem een lesje leren."



Elke zaterdagavond verandert hij z'n werkhuisje in een handomdraai in een hele toffe SM-studio.

+ Smakelijke mix RTS & simmen, graphics en sfeer.

− Misschien iets te veel bier, braadworst en ...

Altijd leuk is het om elkaars basissen plat te walsen en vooral de eerder genoemde weercontrole zorgt dan voor aangename wendingen in de balans van de krachten. Andere elementen zoals een tijdelijk 'staakt het vuren' waarin partijen de tijd hebben een leger op te bouwen, staan eveneens garant voor leuke wendingen. Ik begin die Duitsers steeds beter te begrijpen...

STEVEN

RESIDENT EVIL 4

VERWACHT: 18 MAART 2005



Er zijn volgens mij maar weinig games waar zo reikhalzend naar wordt uitgekeken als Resident Evil 4. Gezien de vernieuwingen die dit vierde deel in deze populaire serie zal introduceren, is dat ook niet zo verwonderlijk.

Je hoeft niet bang te zijn dat het voorrecht om de preview van Resident Evil 4 te schrijven niet door mij wordt gewaardeerd hoor. Ik weet dat meerdere van mijn collega's zich eveneens dolgraag zouden vergrijpen aan de preview-versie die Capcom ons opstuurde. Maar goed, het lot bepaalde dat het gewilde diskje in mijn schoot belandde, en hoe aardig ik mijn mede redacteuren ook vind, ik ben niet zo sociaal geweest om dit schijfje af te staan. Ik ben zelf namelijk een Resident Evil fan van het eerste uur. Als horror liefhebber is de mogelijkheid om een griezelig avontuur vol met bloed en gore mee te maken sowieso geweldig maar het wordt pas echt kicken als zo'n avontuur ook nog eens wordt gecombineerd met innovatieve en uitdagende gameplay.
Het probleem met de Resident Evil serie is echter dat diezelfde gameplay vandaag de dag helemaal niet meer zo innovatief en uitdagend is. Toch bleef Capcom zich maar vastklampen aan hetzelfde spelprincipe, waardoor de serie in mijn ogen steeds meer in aanzien daalde.
Ik heb de remake van het origineel en Resident Evil Zero nog gewoon trouw gespeeld hoor en ervan genoten maar ondertussen ben ik wel echt klaar met het spoorzoeken en afknallen van kreunend... bies in statische pre-rendered achter... mooi deze ook zijn).

ONDER DE INDRU...

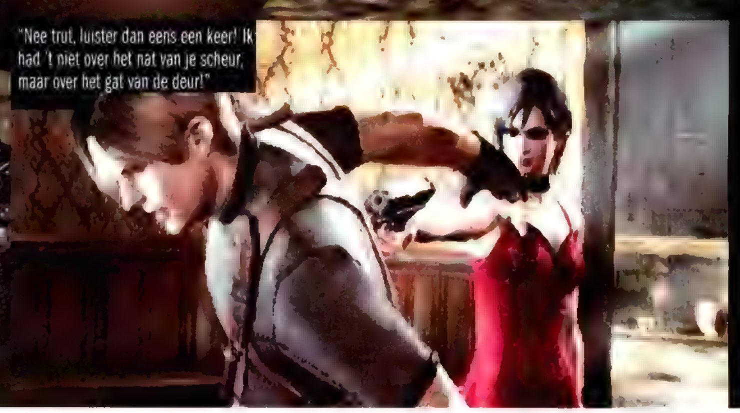
Gelukkig was Capcom eveneens klaar met de oude stijl van de serie en is het roer volledig omgegooid. Maar dat weet iedereen natuurlijk al lang want volgens mij houdt iedere gamer in Nederland dit vierde deel al geruime tijd in de gaten... waaronder ikzelf. En na het spelen van de preview versie is daar geen verandering in gekomen want ik ben zwaar onder de indruk van wat ik tot nu toe heb gezien.
Dit was natuurlijk niet mijn eerste ervaring met de game, aangezien deze al op enkele beurzen op de Capcom stand was te vinden, maar ik heb Resident Evil 4 nu wel voor het eerst optimaal ervaren. Immers, met alle herrie en lichten op de E3 en TGS ontgaat de sfeer je natuurlijk wel een beetje, en die is juist zo belangrijk.
Rustig thuis op de bank in het donker met het geluid hard aan, besefte ik pas echt hoe bijzonder

> "DE A.I. LIJKT ALLE ELEMENTEN IN ZICH TE HEBBEN OM HET JE FLINK LASTIG TE MAKEN."

...e is. Het gaat zelfs zo ver dat ik het zonde ...erdag te spelen als het nog licht is. Best ... rekening houdt met het feit dat het niet ...onker is in het spel, maar de spanning ...gevingen vol met daglicht overduidelijk aan...g is. Wat mij betreft is alvast bewezen dat de ... snaar wordt geraakt.

COMPLIMENT

Vanaf het moment dat ik een nieuw spel startte en een overdreven stoere stem 'Resident Evil' hoorde zeggen, zat ik er meteen helemaal in. Een van de eerste dingen die vervolgens opvalt, is de afwezigheid van een spetterend CGI introfilmpje. Capcom is natuurlijk een grootheid op het gebied van computeranimatie, dus ik verwachtte, net zoals in alle voorgaande delen,



"Nee trut, luister dan eens een keer! Ik had 't niet over het nat van je scheur, maar over het gat van de deur!"

CAPCOM • NINTENDO • TEL: 030-6097100 • WWW.CAPCOM.COM



Dit gebeurt er met shagrokers die een baard laten staan.



In alle hectiek had Leon even uit het oog verloren dat het level zich afspeelde op de vijfde verdieping.



"Dus jij bent die magere bitch Anna Rexia!"

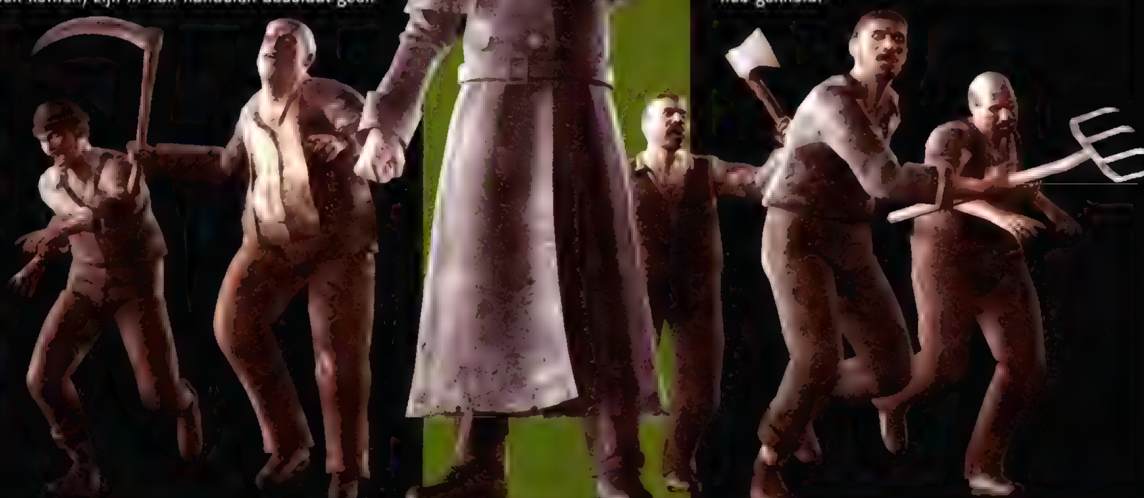
een vette opening. Die kreeg ik ook absoluut, maar dan gedragen door de in-game engine. Capcom bewijst met Resident Evil 4 eveneens zeer bekwaam om te kunnen gaan met de graphics waar het spel zelf uit is opgebouwd. Gezien de staat van de in-game graphics begrijp ik de keuze ook volledig en het maakt de game meer tot een geheel dan ooit tevoren.
Na het kerstseizoen te zijn verwend met een aantal grafische hoogstandjes als Halo 2 en Half-Life 2 is het een groot compliment dat dit vierde deel alsnog indruk weet te maken wat betreft de visuals.

ONGEKEND

De invloed van nieuwe engine gaat overigens verder dan de graphics alleen want ook op het gebied van interactie gaat volgens mij een voor de serie ongekend niveau bereikt worden.
De manier waarop de vijanden reageren op de impact van de kogels is extreem realistisch, evenals de manier waarop ze vallen. Verder kan er genoeg stuk in de omgevingen, van houten kisten en kratten tot sloten op deuren.
Ik betrapte mezelf er meerdere keren op in eerste instantie te denken dat iets niet te verplaatsen viel of gebroken kon worden, tot het spel mij wat dit betreft op mijn plaats zette. Verwacht geen Half-Life 2 taferelen maar het niveau van interactie lijkt een welkome toevoeging op de gameplay.

INDIANA JONES

Tevens nieuw zijn de contextgevoelige acties, die nogal uiteenlopen qua aard. Ik kwam bijvoorbeeld een sequence tegen waarbij ik à la Indiana Jones moest vluchten voor een enorm rotsblok. Dit deed ik door in eerste instantie zo snel mogelijk achter elkaar de actieknop in te drukken, om vervolgens dankzij de schouderknoppen opzij te duiken.
Maar ook op een kleinere schaal speelt de contextgevoelige actieknop een belangrijke rol. Zonder dat de game ook maar enigszins vertraagt of de handelingen stroef aanvoelen, kan je over hekjes springen en door ramen duiken. Tijdens de eerste confrontatie met de nieuwe slechteriken (je weet dat het geen zombies zijn, toch?) wordt al meteen duidelijk dat dit verschillende manieren oplevert om uit een penibele situatie te ontsnappen. Klauter ik stiekem uit het raam, of spring ik door het raam met glas en al naar beneden? Aan jou de keus.
Deze ogenschijnlijk simpele afwegingen binnen de game kunnen ook behoorlijk belangrijk zijn als het op jouw overlevingskansen aankomt. De kunstmatige intelligentie lijkt alle elementen in zich te hebben om het je flink lastig te maken.
Jouw belagers (die in de review uitgebreid aan bod zullen komen) zijn in hun handelen absoluut geen



hersenloze hersenvreters (een tegenstrijdige benaming, ik weet het Ed) zoals in de voorgaande delen. Ze versnellen onverwachts als ze je naderen, duiken naar links en rechts om jouw schoten te ontwijken en lopen indien nodig om een obstakel heen of volgen je gebouwen in. Ik kan niet wachten om te zien wat voor tegenstanders ik in het uiteindelijke avontuur verder nog ga tegenkomen.

SAVEN

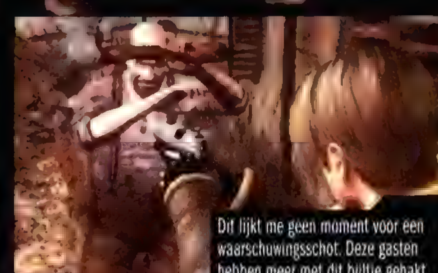
Er zijn er nog twee subtiele vernieuwingen die alvast een vermelding verdienen, en behoorlijk invloedrijk zijn. Het saven gaat nog steeds met behulp van ouderwetse typemachines die je sporadisch tegenkomt. Maar de bezitters van de typemachines zijn in dit deel wat zuiniger op hun spullen want deze zijn altijd voorzien van een eigen ink ribbon. Je kunt dus niet saven waar je wilt maar wel zo vaak je wilt. Verder is het aantal items dat je mee kan dragen niet meer beperkt tot acht stuks. Je hebt uiteraard nog steeds beperkte ruimte in je broekzak maar een aardige hoeveelheid herbs, granaten en first aid kits kan je evengoed kwijt.

POSITIEF

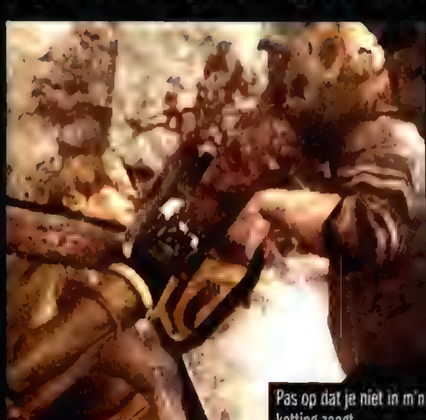
Ik besef me dat deze preview een uitgesproken positieve mening bevat maar dat moet je me maar vergeven. Het echte oordeel komt natuurlijk pas met de review maar het enthousiasme dat de preview-versie bij mij opwekt, schijnt ongewild door in deze tekst (oké, misschien niet helemaal ongewild). Binnenkort kom je er achter of ik nog steeds zo lovend ben nadat ik me door de volledige versie heb geknald.

+ Tja, heb je effe?

− Het wachten tot zonsondergang voor een optimale ervaring.



Dit lijkt me geen moment voor een waarschuwingsschot. Deze gasten hebben meer met dit bijltje gehakt.



Pas op dat je niet in m'n ketting zaagt.



"De hele vuist dan maar doen?"



VOOR NIEUW
XBOX
ONLY ON XBOX
LIVE ONLINE ENABLED
HALO 2
16+
BUNGIE
WINKELWAARDE
XBOX
€ 59,99
OF
PlayStation 2
DRAGON BALL Z
budokai III
武道会
12+
BANDAI
WINKELWAARDE
PS2
€ 59,99
OF
PC CD-ROM
THE SETT
HERITAGE
12+
VOOR SLECHTS
Woon je in België en wil je een abonnement op Power Unlimited, bel dan: 02-5564140 of mail partnerpress@ampnet.be. Deze aanbieding geldt voor Nederland. De abonnementsaanbieding voor België bedraagt € 37,20
MELD JE AAN VIA WWW.POWERWEB.NL, VUL DE KAAR

E ABONNEES



OF



WINKELWAARDE
PC
€ 44,99*
LEVERBAAR VANAF HALF FEBRUARI

WINKELWAARDE
NGC
€ 60
INCLUSIEF GRATIS NINTENDO GAMECUBE GAME BOY ADVANCE SNOER

€ 25!

*** THE SETTLERS HERITAGE OF KINGS VOOR SLECHTS € 15!**

voor een jaarabonnement en is niet mogelijk in combinatie met een welkomstgeschenk.

POWER UNLIMITED
HET GROOTSTE GAMESMAGAZINE VAN DE BENELUX

VIG CARD

EXCLUSIEF VOOR ALLE ABONNEES!



Ben je abonnee van Power Unlimited, dan ontvang je deze exclusieve VIG card. VIG staat voor Very Important Gamer, wat je als abo van PU natuurlijk automatisch bent. Tof hè, maar wat heb je er eigenlijk aan?

KORTING

Gamen is leuk maar zeker niet goedkoop. Daarom hebben we voor het komende jaar supervette kortingen voor je weten te regelen. Met deze VIG card krijg je namelijk bij alle Free Record Shop filialen in Nederland:

1 x per maand €7,50 korting op een game naar keuze (vanaf €47,99)

± 1 x per kwartaal een extra vette korting op hardware/accessoire(s)

Het maakt dus niet uit op welk systeem je je spellen speelt want de kortingen gelden voor alle games op alle platformen.

Koop je per jaar vier games met je VIG card, dan heb je je abonnement er al uit!

En natuurlijk gaan we kijken of we nog meer leuke dingen met deze PU-pas kunnen doen, check steeds de PU of www.powerweb.nl voor de acties.

De Power Unlimited VIG card is heel 2005 geldig. Ben je nog geen abonnee, meld je dan snel aan want ook alle nieuwe abonnees krijgen de pas thuisgestuurd!

* De pas is niet geldig in combinatie met andere acties / aanbiedingen

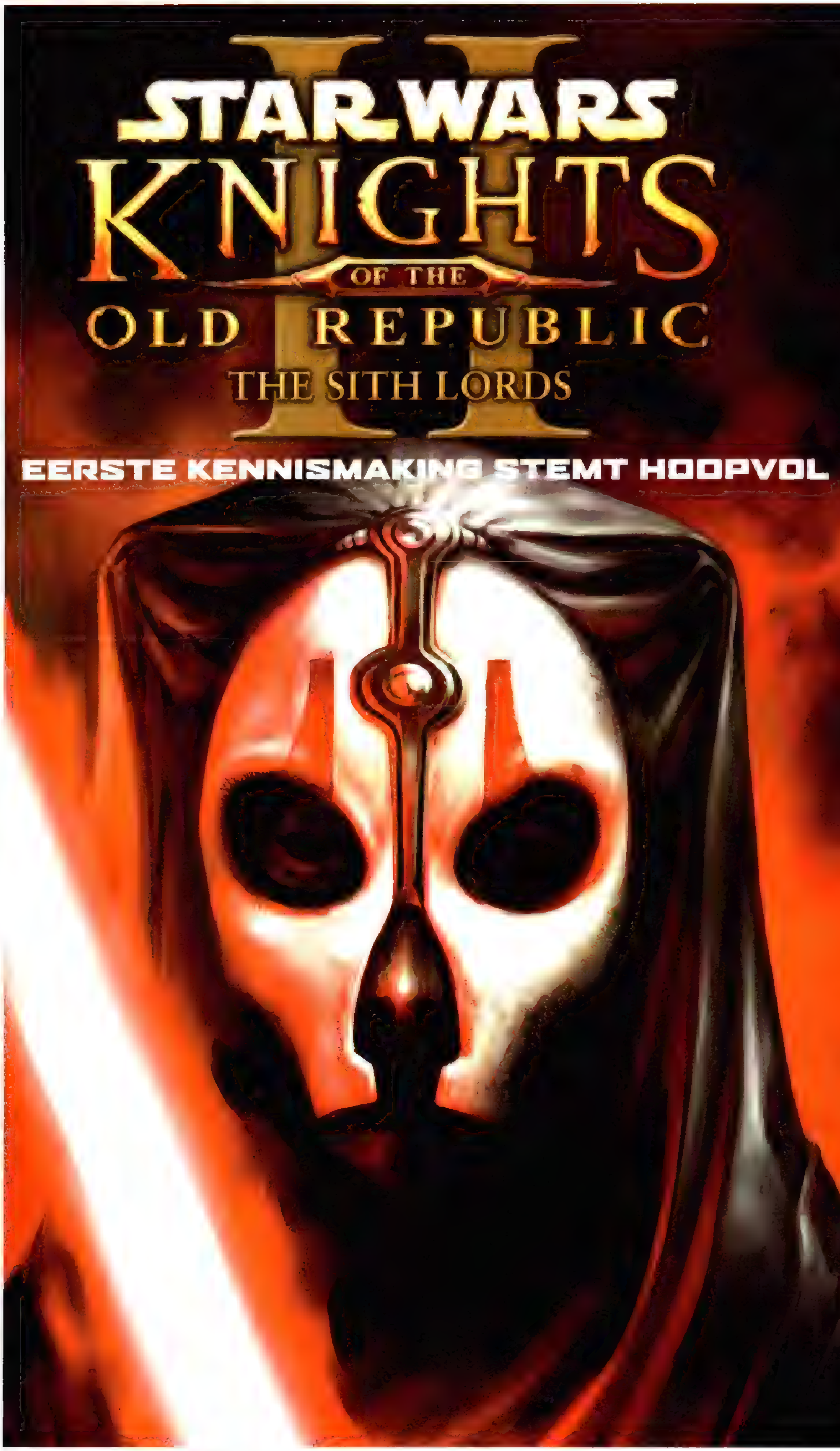
T IN, OF BEL 0800-2266637 (ABONNEREN).

7 DAGEN PER WEEK
VAN 09.00-21.00 UUR

STEVEN

STAR WARS KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC II: THE SITH LORDS

VERWACHT: 11 FEBRUARI 2005



EERSTE KENNISMAKING STEMT HOOPVOL

Mijn verwachtingen zijn hooggespannen. Het vervolg op de beste Star Wars game ooit gemaakt heeft natuurlijk ook wel het een en ander waar te maken.

Ik vond het eerste deel van Knights of the Old Republic (KotOR) niet alleen het beste virtuele Star Wars avontuur dat ik ooit heb beleefd, ik vind het zelfs nu nog steeds een van de beste Xbox games ooit gemaakt.
Weinig games op Microsoft's console wisten echter de magie en kwaliteit van het origineel te evenaren (ik kom niet verder dan Halo, Ninja Gaiden, Riddick en Splinter Cell) en het lijkt mij dus duidelijk dat er flink wat druk ligt op Obsidian Entertainment, die de ontwikkeling van Bioware heeft overgenomen.
Op zich mag het geen probleem zijn voor het jonge bedrijf (waar overigens wel allemaal veteranen werken op het gebied van role playing games), aangezien Bioware het bedje al heeft gespreid en Obsidian Entertainment er alleen maar opnieuw in hoeft te gaan liggen. En zo te zien is dat ook precies wat ze hebben gedaan. Alles dat ik tot dusver van de preview-versie heb gezien, geeft mij het idee dat het vervolg uitermate trouw blijft aan de gameplay die het eerste deel hanteerde.

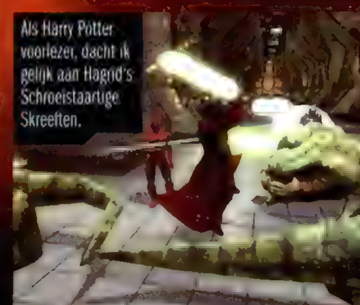
SKILLS

Aan het begin van het spel zal je wederom je eigen personage mogen creëren, met de keuze uit geslacht en aanleg voor lightsaber, force vaardigheden of een beetje van beide. Ook de vele verschillende gebieden waar je extra punten aan kan toekennen naarmate je meer ervaring opdoet, maken een comeback in dezelfde vorm. Je hebt wederom een uitgebreide hoeveelheid vaardigheden, zoals computer skills waarmee je beveiligingssystemen kan omzeilen, demolition skills om mijnen uit te schakelen en persuasion skills die speciale gespreksopties met zich mee brengen (hier kom ik later nog op terug).
Je personages zijn tevens sterker te maken wat betreft persoonlijke eigenschappen, waaronder intelligentie, wijsheid, kracht en uithoudingsvermogen. De uitbreidingen die de meeste genoegdoening schenken zijn uiteraard nieuwe krachten, ook wel bekend als feats.
Sommige van deze feats verbeteren meerdere van je statistieken tegelijk of zorgen ervoor dat je een nieuwe klasse armor kan gebruiken, terwijl andere je met twee lightsabers laten vechten of je speciale force powers geven.
Iedereen die het eerste deel heeft gespeeld zal dit heel bekend in de oren klinken, en die mensen weten ook hoe verschrikkelijk veel verschillende (goed uitgebalanceerde) mogelijkheden al deze elementen met zich meebrengen.
Ik ga er wel vanuit dat Obsidian Entertainment de moeite heeft genomen om een aantal daadwerkelijk merkbare en ingrijpende vernieuwingen toe te voegen. Een aantal kleine verschillen ben ik reeds tegengekomen maar voordat ik dit onderwerp aansnijd, wil ik me toch echt eerst door een volledige versie hebben gevochten.

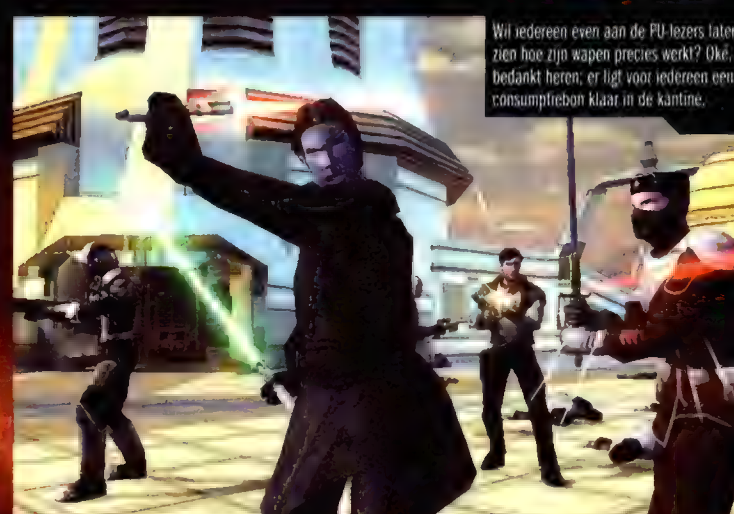
OBSIDIAN ENTERTAINMENT • LUCASARTS • CONTACT DATA • TEL: 076-5484848 • WWW.LUCASARTS.COM

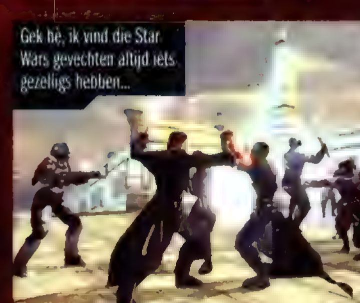

"Opzouten kleine kakstoter! Laat Eugène en mij lekker met onze harde staafjes spelen."

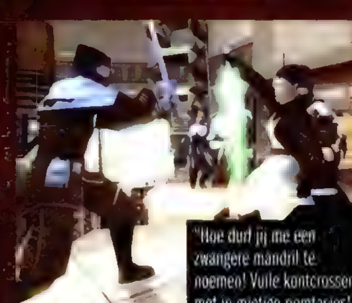

"Oh, sorry schatje. Heb ik je pijn gedaan? Jean-Claude van feestwinkel De Blije Spuiter zei dat het koudvuur was."


Als Harry Potter voorlezer, dacht ik gelijk aan Hagrid's Schroeistaartige Skreeften.


Ik poeth thier ergens mun kunthgepit heppe pherloren...


Wil iedereen even aan de PU-lezers laten zien hoe zijn wapen precies werkt? Oké, bedankt heren; er ligt voor iedereen een consumptiebon klaar in de kantine.


Gek hè, ik vind die Star Wars gevechten altijd iets gezelligs hebben...


"Hoe durf jij me een zwangere mandril te noemen! Vuile kontcrosser met je mietige nemtasjes!"

LIGHT OF DARK

Belangrijk bij met name het gebruik van force powers is het type Jedi dat je bent of aan het worden bent. Ook in The Sith Lords kun je kiezen om het avontuur als nobele Jedi te spelen of als onvriendelijke Sith. Dit levert weer voor- en nadelen op, afhankelijk van wat voor soort krachten je het liefste aanwendt tijdens de gevechten.
Jouw affiniteit met de light en dark side of the force wordt bepaald door de keuzes die je maakt tijdens de uitgebreide gesprekken met de vele personages die je in de game tegenkomt.
Jouw alliantie met de force lijkt tevens invloed te hebben op het team waarmee je reist, hoewel ik nu nog niet durf te zeggen hoe dat op de lange termijn gaat uitwerken. Je zult in ieder geval vanaf een bepaald moment weer door twee figuren worden vergezeld die je zullen helpen tijdens de gevechten.

REAL-TIME?

Het zal na alles dat ik tot nu toe heb geschreven over de game waarschijnlijk niemand verrassen dat ook de gevechten zich op een identieke manier voltrekken als in deel één. Je kunt daarbij zelf instellen of de actie stopt als je weer een keuze mag maken of dat het gevecht ononderbroken plaatsvindt.
Het is dus onmogelijk om KotOR 2 te classificeren als real-time of turn-based RPG. Persoonlijk vond ik het erg fijn om me daadwerkelijk te kunnen verplaatsen tijdens een gevecht en zonder hapering een speciale aanval of verdediging te kunnen selecteren vanuit de quick-select balk, die je met de D-Pad bedient.

ZEIKEN

Mijn waardering voor het voorgaande deel en het vervolg komt overigens niet alleen door de geweldig diepe RPG elementen, ik zie mezelf namelijk nog steeds als een grote Star Wars fan. Ik behoor in ieder geval niet tot de groep oude fans die er tegenwoordig een sport van maakt om te zeiken over de nieuwe films.
Natuurlijk zie ik in de meest recente films (met name Episode I) de nodige minpunten, maar er zit ook zoveel vette shit in de nieuwe trilogie. Ik durf best te stellen dat er serieus iets met je mis is als de trailer van Episode III je hart niet sneller doet kloppen.

> "DEZE PERIODE VAN DE OUDE REPUBLIEK IS NOG NOOIT ZO PRECIES IN BEELD GEBRACHT."

Maar goed, zowel de originele KotOR als het vervolg spelen 4000 jaar voor deze films, dus we hebben weinig te schaften met George Lucas' nieuwste creaties.
Wel opvallend is dat ondanks het grote tijdsverschil ook The Sith Lords uiterst zorgvuldig met de Star Wars licentie omgaat. Er zijn door de jaren heen natuurlijk veel boeken en comics verschenen met extra verhalen maar deze periode van de oude republiek is nog nooit zo precies in beeld gebracht als in deze spelreeks.
Ik had bij de eerste KotOR het idee een volwaardig Star Wars avontuur mee te maken en alles dat ik tot nu toe van het vervolg heb gezien, doet mij vermoeden dat die trend in The Sith Lords voortgezet gaat worden.

HOOPVOL

Het verhaal speelt slechts enkele jaren na de 'nederlaag' van Darth Malak en alles is in het werk gesteld om je het idee te geven dat je het avontuur van deel één voortzet, ook al speel je met een ander personage. Zo schijnt dit vervolg jouw oude save te gebruiken, indien aanwezig, om zo bepaalde keuzes die jij destijds hebt gemaakt, te laten weerspiegelen in de wereld van The Sith Lords. Ook zul je ergens in het spel een aantal vragen moeten beantwoorden, wat hetzelfde doel dient als het recyclen van je save.
Of het de moeite waard is om de geweldige ervaring van KotOR voort te zetten in The Sith Lords laat ik je nog weten. Ik ben in ieder geval hoopvol gestemd na het spelen van deze preview versie.

+ Meeslepend verhaal met een open structuur en uitgebreide RPG opties.

– Mogelijk gebrek aan vernieuwingen en grafisch niet echt indrukwekkend.

UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2004-2005



FIFA 2005, FIFA Street, UEFA Euro 2004, en dan nu ook nog eens UEFA CL 2004-2005. EA laat werkelijk geen mogelijkheid onbenut om een slaatje te slaan uit volkssport nummer één.

Je kunt je vraagtekens zetten bij de grote hoeveelheid voetbalspellen die EA uitbrengt. Al jaren is er een discussie gaande of de ontwikkelaar er goed aan doet om zoveel varianten op de markt te brengen. De een vindt het je reinste uitmelkerij, de ander is weer blij dat er van de verschillende competities en toernooien op zichzelf staande games verschijnen.
Persoonlijk hoeft het voor mij niet zo nodig. Geef me gewoon één game waar de meeste competities en toernooien mee te spelen zijn en ik ben tevreden. EA is natuurlijk pas tevreden als de bankrekening flink gespekt wordt en dus dienen de negativo's zich maar gewoon neer te leggen bij het feit dat deze spellenreus dit pad gekozen heeft. En ach, uiteindelijk bepaal je toch zelf of je al die games wel of niet aanschaft, hè.

KLOPT NIET!

Nu komt EA Sports dus met UEFA Champions League 2004-2005, een licentie die in het verleden nog in handen was van Eidos. Men wist echter nooit tot een kwalitatief hoogstaand produkt te komen, dus kan het met EA waarschijnlijk alleen maar beter worden.
Nu zou je dus verwachten dat naast alle officieel gelicenseerde teams ook de officiële Champions League, met kloppende poules en dergelijke, in deze game verwerkt zijn. Wie schetste mijn verbazing: de poules kloppen niet! Zo zag ik dat van de Nederlandse clubs alleen Ajax in de eerste ronde verwerkt was, terwijl volgens mij toch echt PSV ook vertegenwoordigd was.
Gelukkig is er wel de optie toegevoegd om de teams aan te passen, zodat je alsnog de juiste cluppies op de juiste plek kunt zetten.
Desondanks had ik liever gezien dat in eerste instantie alle teams in de juiste poules zaten. Dat draagt toch wel bij aan de authenticiteit van deze competitie.



Ook de doelman keek vol verbazing toe hoe de spits 't 'm toch weer flikte ondanks z'n recente beenamputatie.

MISSIES

Nieuw is de mission-based Seizoen mode. Hierin zul je leiding moeten geven aan een club naar keuze, waarbij je niet alleen CL-wedstrijden speelt maar ook de nationale competitie. Hierbij is het zaak wekelijks één van de in totaal vijftig missies te volbrengen; de ene week dien je tegen een club in degradatienood minstens drie maal te scoren, de andere week moet je drie spelers verkopen en er evenzoveel voor in de plaats halen.
Soms zijn de missies leuk maar de opdracht om al aan het begin van het seizoen een verdediger, middenvelder en aanvaller te verkopen en geschikte vervangers te zoeken, schoot me enigszins in het verkeerde keelgat. Ik wil immers spelen met het team zoals het nu staat in de huidige competitie. Niet met verplichte ver- en aankopen.

PIJN

Zo koos ik voor Arsenal, en deed het me pijn om gasten als Bergkamp (ja hallo, je denkt toch niet dat ik Thierry Henry er uit flikker?) en Pires te moeten verkopen. Waarom ik overigens voor Arsenal koos en niet voor een Nederlandse club? Wel, een andere vervelende bijkomstigheid is dat je deze Seizoen mode simpelweg niet met een Nederlandse club kunt spelen. Dit zal ongetwijfeld een hoop potentiële consumenten doen afhaken. Los van dit alles is het verder wel een interessante mode die daadwerkelijk iets lijkt toe te voegen aan de hele set-up van de game.



Het kan de fotografen in ieder geval niet boeien.

"DE OPDRACHT OM AAN HET BEGIN VAN HET SEIZOEN EEN VERDEDIGER, MIDDENVELDER EN AANVALLER TE VERKOPEN, SCHOOT ME IN HET VERKEERDE KEELGAT."



"Hé aanvoerder, heb jij dit seizoen al een keer je oren schoongemaakt? De bagger begint er gewoon uit te druppelen."

Ben ik nou nog erger kleurenblind dan ik dacht? Die keeper heeft bijna dezelfde outfit aan als die veldspeler!



+ Uitgebreide mission-based Seizoen mode.
− Career mode is niet met Nederlandse clubs te spelen.

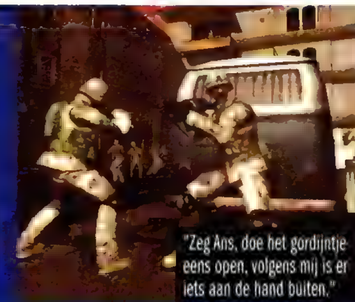
Of de game ook lekker speelt, bewaar ik voor de review. Het lijkt me niet noodzakelijk om nu al meteen alles uit de doeken te doen. Je kunt er echter wel een beetje van uitgaan dat EA de gameplay van FIFA 2005 niet op de schop gooit maar er gewoon op voortborduurt. Volgende maand meer over deze footie game.

GLOBAL STAR SOFTWARE • TAKE 2 • TEL: 076-5481I350 • WWW.FIRSTTOFIGHT.COM

VERWACHT: JANUARI 2004




"En jij ook een gelukkig Nieuwjaar, gluiperige varkensbeffer!"


"Zeg Ans, doe het gordijntje eens open, volgens mij is er iets aan de hand buiten."

"DE A.I. MOET ECHT BETER GETUNED WORDEN, ANDERS ZAL DE HOON GROOT ZIJN."


"Snel de kerk in mannen, en kijk uit voor gewapende liba-nonnen!"

CLOSE COMBAT
FIRST TO FIGHT

"The Real Life Combat Experience for the proud few", zo prijst developer Destineer Studio hun nieuwe game aan. Is het soms de bedoeling dat alleen een paar trotse gasten deze game gaan kopen?

Of je het nu leuk vindt of niet, het Amerikaanse leger is hot op dit moment. Talloze games laten je spelen met de troepen van George Bush. Close Combat: First to Fight (CCFtF) doet dat ook maar wel op een iets andere manier.
Dit is geen recht-toe-recht-aan shooter waarin je zoveel mogelijk baddies afknalt. Want zeg nu zelf, heel veel squad based shooters zeggen dat je teammates er toe doen, terwijl je uiteindelijk de vijand toch in je eentje staat om te leggen.
Nee, CCFtF is het best te vergelijken met Full Spectrum Warrior en de Ghost Recon-serie. Het spel probeert de gedragingen van de mariniers zo natuurgetrouw mogelijk weer te geven. Zo levensecht dat het Amerikaanse leger nu al heeft aangegeven het spel te willen gaan gebruiken om hun eigen kanonnenvoer te trainen.

URBAN WARFARE

Het grafische goed verzorgde CCFtF speelt zich af in Libanon waar de president tijdelijk afwezig is omdat hij in het buitenland een medische behandeling ondergaat. Van dit gebrek aan gezag maken allerhande groeperingen gebruik om hun territorium uit te breiden. De VS vindt dit niet echt tof en stuurt mariniers om de rust te herstellen in met name de hoofdstad Beirut.
Iedereen die over een beetje aardrijkskundige kennis beschikt weet dan hoe laat het is: steegje in, steegje uit, en iedereen die over een beetje militaire kennis beschikt weet dat daar het vechten tricky is. Vijanden kunnen zich overal verschansen (boven je, in huizen, achter wagens, etc.) en ze kennen doorgaans de weg stukken beter. Daar kunnen dus alleen goed getrainde soldaten overleven.

BEFEHL IST BEFEHL

Jij bent samen met drie squadmembers zo'n zwaar getraind groepje. De drie volgen jouw bevelen gedwee, maar je kunt niet in hun huid kruipen. Je speelt alleen hun aanvoerder.
De opdrachten zijn functioneel te noemen. Je kunt je squadmembers afzonderlijk of tegelijk de boel laten dekken, alles onder vuur laten nemen, een ruimte laten binnenstormen, enzovoort. Zowel op de PC als de Xbox is dit snel en handig onder de toetsen/knoppen gestopt.
De A.I. van je eigen squadmembers is goed. Ze dekken je 360 graden zodat je er van uit mag gaan, dat je niet in je rug geschoten wordt. Ook jouw opdrachten worden op een paar bugs na, snel en doeltreffend uitgevoerd. Ik vond het met name erg goed dat Rambo-gedrag snel wordt afgestraft in de vorm van een paar loden jongens in je bast.

DOMME JONGENS

Een goede tactical shooter staat of valt echter bij de A.I. van de opponent. Want je kunt nog wel zulke goede tactieken tot je beschikking hebben, als de vijand zich als een kudde makke schapen gedraagt, is de lol er snel vanaf.
Nu, op dit terrein zal Destineer nog flink aan de bak moeten want de inwoners van Libanon gedroegen zich op dit moment nog erg dom, en dat geldt met name voor hun reacties op jouw squadmembers. Jouw mannen liepen af en toe zo langs die gasten zonder dat er wat gebeurde.
Weliswaar was de trefzekerheid van de vijand hoog maar hun tactisch inzicht en met name hun improvisatievermogen waren een stuk minder indrukwekkend. Men zag geen enkele reden van tactiek te veranderen als bleek dat de vuurkracht van mijn mannen te groot werd, terwijl dit wel zou moeten gebeuren volgens de developer.
Kortom, Close Combat: First to Fight beschikt zeker over diepgang en potentie maar de A.I. van de tegenstander moet echt beter getuned worden, anders zal de hoon groot zijn.

VERGELIJKBAAR MAAR NIET GELIJK

Full Spectrum Warrior: [illegible]

Ghost Recon 2: [illegible]

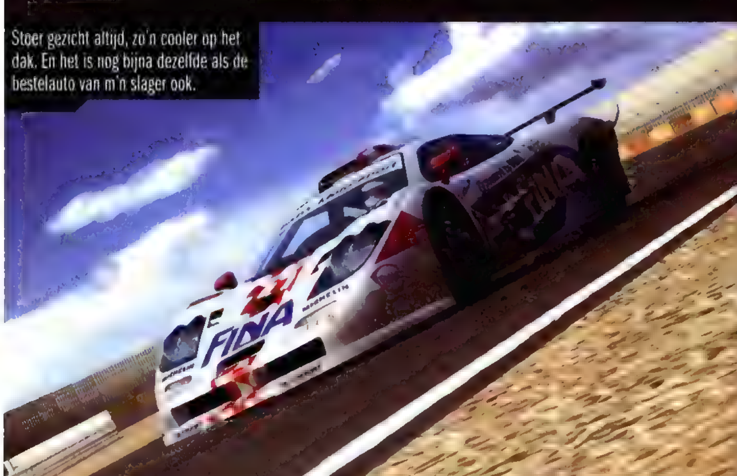
+ Tactisch knokken is leuker dan doelloos afknallen.

− Als de A.I. van de tegenstander tenminste deugt...



MICROSOFT MOET EEN BEETJE GAS GAAN GEVEN

Het wordt een mooie winter voor autoliefhebbers want niet alleen Gran Turismo 4 is bijna klaar... ook Forza Motorsport zal binnen niet al te lange tijd uit de garage rijden.



Stoer gezicht altijd, zo'n cooler op het dak. En het is nog bijna dezelfde als de bestelauto van m'n slager ook.

We hadden twee redenen om een special report over Forza Motorsport te maken. In de eerste plaats kwam er onlangs in Amerika een demo van het spel uit waar wij de hand op wisten te leggen en in de tweede plaats gingen we langs bij Xbox headquarters in Londen, waar we spraken met Kiki Wolfkill, art-director van Forza Motorsport. Een dame die naast haar kwaliteiten op het gebied van gamedesign, al acht jaar met raceauto's de circuits onveilig maakt, en dus de aangewezen persoon was om ons te laten zien hoe het er voorstaat met Forza Motorsport en wanneer we de game eindelijk online kunnen spelen.

TELEURSTELLING

De uitkomst was in eerste instantie een beetje een teleurstelling. Het spel is namelijk nog lang niet klaar. Dat zagen we gelijk bij de eerste placeholder filmpjes die, zoals de naam al doet vermoeden, de plek vullen waar op een dag de echte animaties komen te staan.

Echt ongerust werden we toen we informeerden naar de staat van de Xbox Live functies van het spel. Wij kregen namelijk te horen dat... daarover nog niets bekend is. Pas rond de tijd dat jullie dit lezen zal er een persbericht verstuurd worden met daarin alle details.

DE TUNING

Hmm dan maar de tuning, dat onderdeel is tenminste wel zo goed als af. Je kunt letterlijk honderden onderdelen op je auto vervangen maar waar het ons vooral om ging, is het uiterlijk van je auto en in hoeverre je unieke auto's zult tegenkomen op Xbox Live.

Hierin gaat Forza heel ver. Helaas kreeg men van de autofabrikanten geen toestemming om gebruikers hun eigen graphics voor de auto's te laten ontwerpen maar er blijft genoeg over.

Er zijn bijvoorbeeld een hele berg stickers, logo's en versieringen die je op de auto kunt plaatsen. Je kunt de versieringen uitvergroten, roteren en allemaal afzonderlijke kleuren geven.

Dat klinkt misschien simpel maar omdat er zo ver-


Kun je je voorstellen? Ruim 300 km/uur zonder dakkie? Nu begrijp ik ook waarom coureurs geen kunstgebit mogen hebben.



Mmm, dat Pompano Beach klinkt als een aantrekkelijke vakantiebestemming om eens zonder gezinnetje naartoe te gaan.

schrikkelijk veel vormen en stickers zijn, kun je echt een origineel kunstwerkje van je racemonster maken. Het spreekt voor zich dat je je ook helemaal kunt uitleven met kleuren en spoilers maar dat is iets dat elke racegame tegenwoordig wel kent.

SCHADE

We zijn ook het een en ander te weten gekomen over het schademodel in Forza. Zoals je misschien wel weet, is het in GT4 niet mogelijk om blikschade aan je auto te rijden. Volgens Sony komt dit omdat de fabrikanten daarvoor geen toestemming geven maar Microsoft verwijst dit argument naar de prullenbak door wel de mogelijkheid te bieden om bestaande gelicenceerde auto's kapot te rijden. Overigens hebben de autofabrikanten wel geëist dat er geen onderdelen van de auto's af kunnen vallen. Dus spoilers hangen wel los maar kunnen er niet af. Bovendien zal de schade aan het begin van elke nieuwe race hersteld moeten worden en dat is niet goedkoop. Vermoedelijk zo'n beetje als het bij Juiced werkt.

> "NATUURLIJK ZAL MEN Z'N UITERSTE BEST DOEN OM EERDER OP DE MARKT TE ZIJN DAN GRAN TURISMO 4."


Mooie auto, alleen als het regent moet je om de zoveel tijd uit het raam hangen met z'n wissertje.

ONZE MENING

Pfff, wat een week. Een teleurstellende demo die niet lekker speelde en ons mede daardoor nauwelijks wijzer maakte, en even op en neer naar Londen voor een preview-versie van Forza die nog lang niet zover is dat ie binnenkort het daglicht gaat zien. Wel kregen we de garantie dat de game niet gerushed gaat worden maar pas zal worden uitgebracht als ie helemaal klaar is en daar moesten we het maar mee doen.
Naar onze inschatting kunnen we er inderdaad wel gerust op zijn dat de kritiek op de demo niet van toepassing zal zijn op de uiteindelijke versie. Uit alles bleek dat Microsoft zich niet zal laten verleiden om de game te vroeg uit te brengen. Natuurlijk zal men z'n uiterste best doen om eerder op de markt te zijn dan Gran Turismo 4 maar alleen de Xbox Live feature zal voor deze game al genoeg interesse genereren om het spel een instant hit te maken. Nog even geduld dus.


Dat ze geen kentekenplaten hebben, is met name voor het onherkenbaar zijn bij flitspalen.

DE FORZA MOTORSPORT DEMO

Het Amerikaanse Official Xbox Magazine pakte afgelopen kerst groots uit door al haar lezers te trakteren op een exclusieve demo van Forza Motorsport. Met deze demo is het mogelijk om met twaalf verschillende auto's op één track (Laguna Seca) te rijden. De volgende bolides troffen wij in de demo aan:

2003 Nissan 350Z
2004 Subaru Impreza WRX Sti
2004 Mitsubishi Lancer Evolution VIII GSR
2004 Acura NSX
2005 Chevrolet Corvette C6
2004 Ferrari 360 Modena F1
2003 Porsche 911 GT3
1999 Dodge Viper GTS ACR
2001 Audi 1 Infineon R8
1999 Toyota 27 GT-ONE TS020
1999 BMW Motorsport #15 V12 LMR
1996 Ferrari 12 Risi Competizione F333SP

MONSTERS

Een indrukwekkend lijstje van stuk voor stuk echte racemonsters waar Microsoft even de blits mee hoopte te maken. De enthousiaste Xbox gamers die de demo speelden waren aanvankelijk ook geïmponeerd, maar kwamen al snel met de kritiek dat de game te moeilijk was. De besturing zou niet goed zijn en het zou praktisch onmogelijk zijn om de auto's op de weg te houden. Volgens Kiki Wolfkill van Microsoft zijn de makers te enthousiast geweest in hun keuze van de bolides. Het zijn allemaal auto's die je pas later in het spel krijgt. Dan heb je al ruimschoots aan de besturing kunnen wennen met de auto's uit de lagere klassen. Bovendien is de ontwikkeling van het spel nu in een fase waarin er alleen nog maar getuned en getweaked wordt aan de gameplay. Dat betekent dat er juist nu hard wordt gewerkt aan het gevoel van de besturing en de mate van gevoeligheid van de controller.

TRACTION CONTROL

Ter illustratie liet Kiki ons een paar rondjes rijden in een Ferrari Modena met en zonder traction control. Het verschil was te groot. Met traction control is het spel veel te makkelijk en krijgt de speler het gevoel dat de auto bijna vanzelf goed door de bochten komt en zonder traction control is het onmogelijk om het gas helemaal in te drukken want de achterkant van de Ferrari vliegt dan alle kanten op.
Volgens Microsoft is het slechts een kwestie van een paar weken voordat deze oneffenheden helemaal zijn glad gestreken. Gezien het feit dat Polyphony meer dan een jaar heeft gestoken in het tweaken en finetunen van Gran Turismo 4, lijkt het ons echter niet onwaarschijnlijk dat Forza Motorsport enige vertraging zal oplopen.


Aan de hoge hekken kun je zien dat we hier te maken hebben met gevaarlijke racemonsters.



En z'n maitresse is hoofdsponsor.



IKGAHETMAKEN.NL




JOUW TECHNIEK HEEFT DE TOEKOMST


B R A N
BRANDWEER
DAF
BN-NG-82

ODDWORLD STRANGER'S WRATH



Er duikt een zonderling personage op in gamesland en zijn naam is Stranger. En deze vreemdeling is maar op een ding uit: WRAAK!

Stranger's Wrath is de opvallend frisse nieuwe weg die Oddworld Inhabitants is ingeslagen. Niet langer volgen we de avonturen van Abe en zijn kompanen maar stappen we in de stoffige laarzen van Stranger; een norse, mysterieuze bounty hunter. Een type dat in de saloon aan het einde van de bar in stilzwijgen zijn whisky wegdrinkt en die je maar liever met rust laat. Een Clint Eastwood incarnatie waarvan wij als gamer maar weinig weten als we het spel beginnen. Gaandeweg ontrafelt zich echter een heus plot en leren we meer en meer over deze stoicijnse vreemdeling en het geheim dat hij met zich meedraagt.

BOUNTIES

Stranger's Wrath is in vergelijking met de voorgaande Oddworld games meer actie georiënteerd en kent minder puzzel en platform-elementen, al spelen laatstgenoemde nog steeds een rol van betekenis. Toch ligt de nadruk duidelijk op shootouts en combat, aanvankelijk in een western setting. Zo begint het spel in een bergachtige streek vol spaghetti-western muziek en sounds maar later verandert de omgeving qua sfeer.
Steeds ben jij op jacht naar boeven en hun hulpjes. Een boef levend pakken levert meer op dan dood, dus het loont om slim te werk te gaan. Je casht je geld in de bounty hunter store en daar pik je tevens nieuwe opdrachten op.
Als je alle opdrachten vervuld hebt in een stadje, pak je je boel weer op en trek je naar een nieuw stadje dat je hulp (en dus cash voor jou) nodig



"Wat mompel je nou man? Ik kan er geen touw aan vastknopen."

heeft. Iedere stad heeft ook een ammo upgrade shop waar je nieuwe wapens en dito goodies koopt.

STINKDIER ALS AMMO

Stranger houdt niet van traditionele wapens en hanteert live ammo. Met behulp van je kruisboog die om je arm gebonden is, kun je verschillende beesten afschieten. Op het moment dat je je kruisboog hanteert, schakelt de game over naar first-person. Schiet je een stinkdier af, dan moeten je slachtoffers kotsen, met een spin kun je ze als een ware Spider-Man vastbinden in een webdeken en een gritter is een soort landmijn op pootjes die hapt naar vijanden. Een zapfly werkt als explosief om tonnen op te blazen, elektrische bruggen en deuren te activeren of vijanden te verlammen. Ben je out of ammo dan kun je de baddies altijd nog een kopstoot of een rechtse hoek geven, al is het dan lastiger om ze te vangen. Geraakt door live ammo zijn je targets veel makkelijker te pakken, al zul je ook dan snel moeten handelen.
Erg komisch is het afschieten van een eekhoorn. Die maken een piepend (lees: irritant) geluidje waar baddies op af komen. Terwijl zij de eekhoorns met hun voet proberen plat te stampen, schiet jij snel een spin of een gritter op je nietsvermoedende slachtoffers af... har, har.

INSTANT SYMPATHIEK

Schieten met levende beesten... je moet er maar op komen. Toch, in de wereld van Oddworld past het zonder problemen. Stranger is voorts een instant sympathiek personage. Hij komt behoorlijk simpel over, zegt weinig maar doet des te meer en zijn moves en mysterieuze voorkomen maken hem een cool personage. En dat kan de Xbox best gebruiken want er zijn gewoon te weinig helden die deze spelcomputer kleur geven.



♫ "It's a small world after all" ♫



Zo'n bounty hunter heeft vaak heel wat in zijn mars, al zijn ze vaak ook een beetje nuts...

> "SCHIET JE EEN STINKDIER AF, DAN MOETEN JE SLACHTOFFERS KOTSEN."

Het vormgeven van de personages in Stranger's Wrath krijgt sowieso veel aandacht, vooral in supergave tussenfilmpjes van zeer hoge kwaliteit. Kwaliteit die ook ingame wordt doorgetrokken want de graphics zijn nu al om een puntje aan te zuigen. Of iedereen deze weirde western meets Oddworld shit gaat trekken, is nog maar de vraag. Maar iedereen die loopt te klagen dat er geen originele games meer worden gemaakt, kan niet om Stranger's Wrath heen.

+ Unieke gameplay en dito setting, beeld en geluid zijn top.

– Als je de nieuwe weirde wester stijl niet trekt.



Als iemand met zo'n hoed voor me zit in het theater, vraag ik altijd een verhoging in m'n stoel, een zogenaamd voordehoedmiddel.

IN GESPREK MET... LORNE LANNING MEDE-OPRICHTER ODDWORLD INHABITANTS



Onlangs spraken we met Lorne Lanning: de grote man achter Oddworld Inhabitants, de makers van Oddworld: Stranger's Wrath. Een gesprek over de nieuw ingeslagen weg, spaghettiwesterns, Abe & Munch en over de samenwerking met EA.

PU: Stranger's Wrath werd aangekondigd als een PS2 en Xbox titel, nu is het enkel een Xbox game?
Lanning: Stranger's Wrath begon als een Xbox first-party titel, dus enkel en alleen voor Xbox. Het was nooit het plan om er een PS2 game van te maken totdat we bij EA tekenende. EA bracht een aantal zeer getalenteerde PS2 ontwikkelaars mee die de titel onder handen namen. Uiteindelijk kwam het neer op timing: een PS2-versie zou gewoonweg niet op tijd af zijn.
PU: Jullie zijn weg bij Microsoft. Ruzie?
Lanning: Nee, het was een afscheid in goed overleg en het gevoel dat we beide onze eigen weg moesten gaan, was wederzijds. En ik sta nog steeds vierkant achter mijn opvattingen dat de Xbox een superieur stuk hardware is waar ik graag games voor maak.
PU: Hebben jullie bij Stranger bewust gekozen voor een andere richting omdat de laatste Oddworld game commercieel niet zo succesvol was?
Lanning: Munch was een goede leerschool, zowel creatief als zakelijk gezien. Munch heeft overigens genoeg verkocht dus succesvol is in deze relatief. En als ik even mag generaliseren: sommige games zijn ronduit crap maar door een geoliede marketingmachine worden ze een commercieel succes. Het tegenovergestelde is ook waar.
Deze keer is onze game op alle fronten meer in balans want uiteindelijk is het maken van een game die niemand wil spelen, niet leuk - voor niemand. EA staat bekend om hun marketingkracht dus daar hebben we goede hoop op. Maar uiteindelijk gaat het er mij om vermakelijke games te maken die tevens goed verkopen. Knappe marketing maakt mij en mijn team niet trots. Een goed spel wel.
PU: Wat zijn de inspiratiebronnen voor Stranger. Ik herken toch duidelijk Clint Eastwood?
Lanning: Clint is zeker van invloed gewest, zo ook de spaghettiwesterns van Sergio Leone. Maar Stranger is veel meer dan een gun-slinging desperado. De inspiratie voor de held van dit spel komt uit verschillende hoeken. Hij is niet menselijk maar heeft wel menselijke emoties waar gamers zich aan kunnen spiegelen. Hij gebruikt zijn armen en handen als een gorilla, maar hij kan rennen als een cheeta. Hij heeft dus veel dierlijke kwaliteiten.
PU: Wie heeft het idee van de live ammo bedacht? Persoonlijk vind ik dit meesterlijk!
Lanning: Nou, dank je wel. Het idee borrelde bij mij, en het team is er mee aan de slag gegaan. Veel van onze ideeën zijn geënt op de natuur en dingen om ons heen. Bovendien is het een bekende tactiek voor jagers, vissers en indianen om dieren of lokaas te gebruiken om je prooi te vangen. We wilden het schiet-element gebruiken maar tegelijkertijd wilden we dat Stranger niet van guns zou houden. Hij moest niet overdreven gewelddadig zijn.
PU: Wat voor beest/ding is Stranger eigenlijk? Een hond? Een wolf? Een beerachtig wezen?
Lanning: Ja, ja, ja en nog veel meer (lacht).
PU: Is dit een eenmalig uitstapje of zien we Stranger nog vaker terug?
Lanning: Ik ben er bijna zeker van dat we Stranger nog vaak gaan terugzien. Er is genoeg content om een eigen franchise te creëren maar hij zou ook als een rol in een ander spel kunnen spelen. Maar ik wil niet te ver op de zaken vooruit lopen.
PU: Zien we Abe & Munch nog eens terug?
Lanning: Abe and Munch hebben sterretjes in hun ogen. Als je ze terugziet, zal dat op een veel groter scherm zijn! [redactie: Lanning doelt hier op een animatiefilm met Abe & Munch in de hoofdrol]
PU: De Oddworld games stonden mede bekend om hun komische, verborgen boodschappen. De speler en zijn volkje tegen de "greedy, pollution forces of evil". Kent Stranger tevens zo'n boodschap?
Lanning: Zeker! Het thema van over-consumeren zit ook in Stranger's Wrath. Maar het is leuker om dat zelf te ontdekken door de game te spelen, in plaats van dat ik nu een preek ga houden.

MECHASSAULT 2

LONE WOLF



De vorige Mech Assault was bij gebrek aan beter een graag geziene gast op Xbox Live. Anno 2005 is de competitie een stuk groter en dus zullen de robots heel wat meer moeten brengen om de gamer te verleiden.

Games met grote robots doen het in Japan altijd goed, hier in Europa zijn we wat minder onder de indruk van stalen, schietende moordmachines. Vandaar dat ontwikkelaar Day 1 Studios in Lone Wolf de nadruk op de aanwezigheid van de piloot in de Mech heeft gelegd. Dat wordt al meteen duidelijk bij de grootste vernieuwing van het spel: je kunt uit je Mech stappen wanneer je maar wilt. Dat is erg leuk om verschillende redenen. Je krijgt bijvoorbeeld veel meer het gevoel dat je daadwerkelijk met een enorme reus van een paar ton aan het rondbuffelen bent. Voorheen walste je als Mech redelijk eenvoudig door de levels en zagen wolkenkrabbers en gebouwen er uit als kartonen dozen. Doordat je deze keer in én uit je Mech kunt stappen lijkt alles veel beter op schaal en voel je je -wanneer je weer in je Mech zit- veel groter en stoerder.

MEELIFTEN

Natuurlijk heeft deze vernieuwing gevolgen voor de gameplay. Wanneer je rondloopt buiten je Mech doe je er goed aan Battle Armor te pakken. Dit is een soort speciaal pak dat voorkomt dat je een lopende schietschijf bent.
Buiten je Mech kun je van alles doen. Zo kun je in verschillende voertuigen jumpen voor snellere acties. Dan weer spring je in een tank om een van de stalen poten onder een grote Mech vandaan te knallen.

Nou, wat denken jullie jongens en meisjes: dit zal wel een hele slechte Mech zijn, hè.



Of je springt in een VTOL aircraft. Hiermee kun je onder andere bommen plaatsen en verplaatsbaar afweergeschut van A naar B brengen. Een zeer handig voertuig tijdens online battles dus.
Nog leuker is dat je met behulp van je 'klauwen' tegen een gebouw omhoog kunt klauteren, en je met diezelfde klauw meelift met een andere Mech of een vliegtuig.
Het allerleukst is zonder meer de mogelijkheid om een vijandelijke Mech te hacken door een razendsnelle knoppencombo in te voeren. De piloot van de Mech zal snel een countercombo moeten invoeren. Is ie te laat dan wordt ie via een schietstoel uit zijn Mech gelanceerd en sterft, waarna jij zijn Mech jatten en ermee weglopen.

CONQUEST

Online komen al deze features nog beter tot hun recht. Zeker wanneer gamers goed samenwerken en zich specialiseren in de verschillende voertuigen en de bijbehorende vaardigheden.
Naast Deathmacthes en Capture The Flag sessies, is er de behoorlijk uitgebreide Conquest mode. Een soort Risk in het MechAssault universum. In deze Conquest mode kies je een House waarbij je je aansluit en moet je territorium winnen en uitbouwen in het heelal. Iedere planeet heeft andere condities en regels waarbij je alle speltypen moet beheersen om als winnaar uit de bus te komen. Een potje 'Conquest' kan zomaar een hele nacht duren.

XBOX LIVE

De vorige MechAssault legde ik al snel naast me neer. De singleplayer was aardig maar erg oppervlakkig. En de Xbox Live modes raakten al snel uit de gratie door games als Unreal Championship, Ghost Recon, Rainbow Six en andere, betere, schietspellen.

"HET ALLERLEUKST IS DE MOGELIJKHEID OM EEN VIJANDELIJKE MECH TE HACKEN."

Spidermech?





Zou wat voor Skate zijn: kon je echt op het allerlaatst een vliegtuig halen.

's Avonds verdient ie bij als stadionverlichting.



Met Lone Wolf denk ik heel wat langer op Xbox Live te vertoeven.
De singleplayer knalt vooralsnog lekker weg in de preview maar ook nu denk ik dat het spel het vooral van de online modes moet hebben. Simpelweg omdat de Mechs en hun destructieve mogelijkheden daar vermoedelijk het beste tot hun recht gaan komen.

\+ Veel vernieuwingen, snelle gameplay, Xbox Live, Conquest mode.

− Singleplayer lijkt weer wat onder te sneeuwen.





De drie-ogige stekelbaard was altijd snel op z'n teentjes getrapt



De een heeft leuk werk, de ander zwaar werk. En sommigen hebben vuurwerk.

OTOGI 2

IMMORTAL WARRIORS

Kan een game die op het gebied van gameplay niets nieuws doet, puur en alleen dankzij sfeer en stijl de grote hoeveelheid middelmatige games ontstijgen? De eerste Otogi slaagde daar naar mijn mening wel in en het vervolg gaat wederom een poging wagen.

Dat het eerste deel van Otogi niets nieuws deed op het gebied van gameplay betekent natuurlijk helemaal niet dat er iets mis was met de game want de actie spatte van het scherm af en het was gewoon een lust om te spelen. En wat ik tot dusver van de Amerikaanse versie van Otogi 2 heb gezien, doet vermoeden dat deze lijn wordt voortgezet.
Het kapot hakken van de stijlvol ontworpen vijanden gebeurt nog steeds in rap tempo en vraagt dankzij de lock-on functie niet al te veel vaardigheden op het gebied van richten. Je zult dus ook in dit vervolg weer kunnen genieten van even simpele als flitsende combo's, verschillende wapens en speciale magische aanvallen.

AFWISSELING

Je moet echter niet verwachten dat dit tweede deel een herhaling wordt van de ervaring die Otogi: Myth of Demons bood. Er is bijvoorbeeld geprobeerd meer afwisseling in de gameplay aan te brengen, onder andere door de introductie van meerdere speelbare personages. En om te voorkomen dat ik niet automatisch verval in het schrijven van een review (ik heb namelijk al een flink stuk van die versie gespeeld), lijkt dit mij een mooi moment om eens effe wat uitgebreider bij de compleet verschillende personages stil te staan.

In principe draait het allemaal weer om Raikoh, de samurai met de even aparte als stijlvolle kledingkeuze, die met zijn ongekende krachten nog steeds flink kan huishouden. Aan het begin van Immortal Warriors, dat korte tijd na het eerste deel speelt, wordt de legendarische held weer tot leven gewekt. Hiervoor verantwoordelijk is de vrouwelijke priester Seimei, die voor deze daad het leven van haar vier generaals opoffert.
In de loop van het spel voegen zowel Seimei als de overleden generaals zich bij Raikho (dat kan allemaal zomaar in de mythische wereld van Otogi) en heb je aan het begin van een level de keuze wiens krachten jij gaat aanwenden om monsterkont te trappen. De enige beperking bij de keuze van een personage is dat deze in het volgende level niet te selecteren is.

ZES VETTE GASTEN

Gelukkig zien de zes personages er niet alleen allemaal anders uit, ze brengen ook een eigen speelstijl en speciale moves met zich mee. Zo heb je Sadamitsu, voorzien van een sikkel en de kracht om haar tegenstanders te bevriezen. Tsuna is een supersnelle strijder met katachtige kenmerken. De verplichte reus vinden we in de vorm van Kintoki, die zoals alle reuzen een flinke bijl op zak heeft en zelfs de grootste vijanden kan gooien. Suetake is een soort van kruising tussen een mens en een wandelende tak maar dan met magische krachten (geen team van magische strijders is compleet zonder een toverende plant, nietwaar?).
De krachten van Raikoh zullen bij velen van jullie wel bekend zijn en over Seimei vertel ik nog niets; ik moet natuurlijk wel nog iets nieuws te melden hebben in de review.

> "ALLES DAT IK TOT OP HEDEN VAN OTOGI 2 HEB GEZIEN, VIEL BIJ MIJ ABSOLUUT IN DE SMAAK."



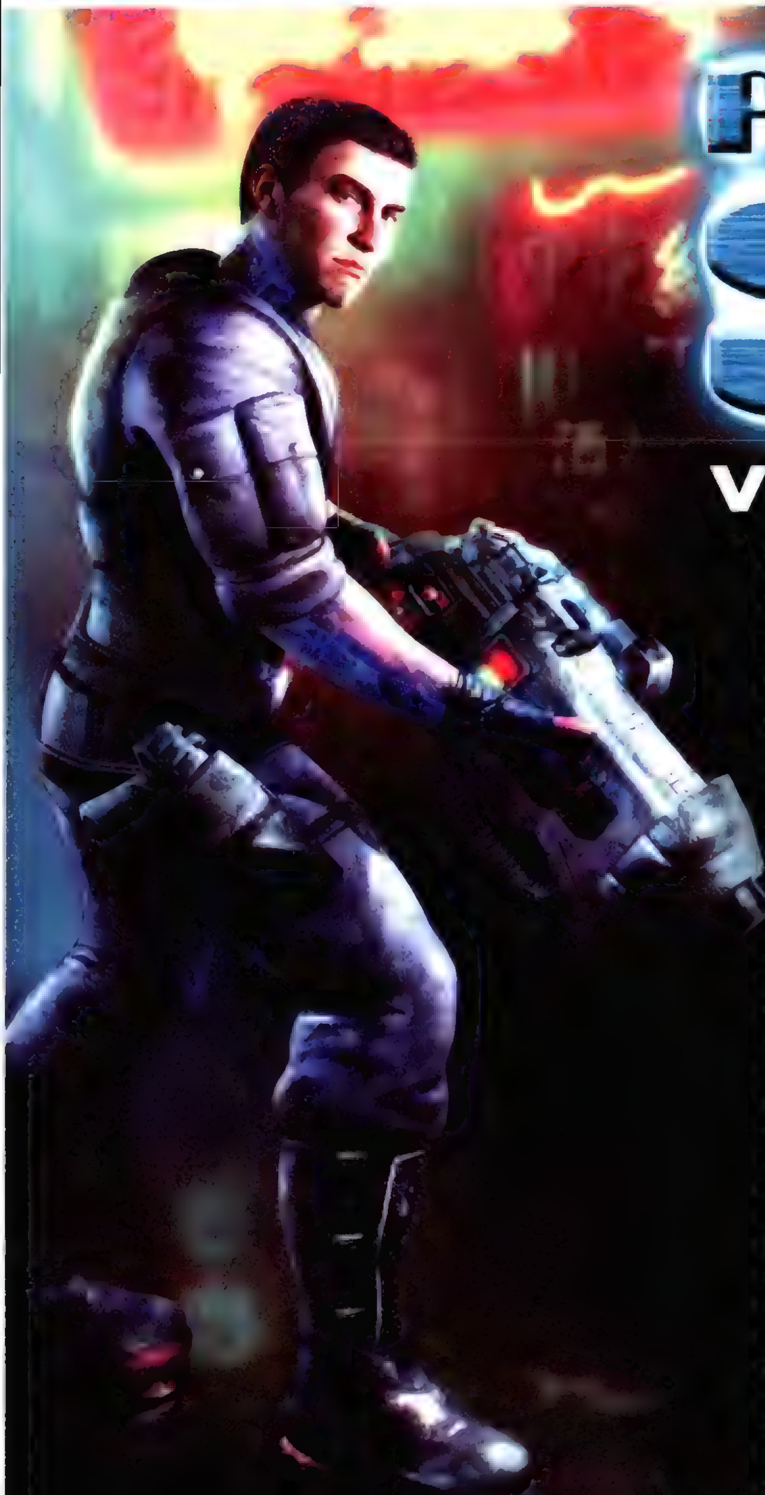
Mag ik van jou uit de serie 'handelaren in rukwinden'... de luchtsnijder.

IN DE SMAAK

Alles dat ik tot op heden van Otogi 2 heb gezien, viel bij mij absoluut in de smaak. De toevoeging van vijf nieuwe speelbare personages lijkt de nodige variatie in de gameplay te brengen, des te meer omdat deze daadwerkelijk anders spelen en aanvoelen.
Ook de graphics en het ontwerp van de omgevingen lijken niets af te doen aan het magische avontuur in het Japan uit de legendes.
Weet je wat, ik speel nog effe lekker door en de review hou je van me tegoed.

+ Schitterende stijl, zes speelbare personages.

– De gameplay zou nog wel eens snel kunnen gaan vervelen.



PROJECT: SNO

VETTE WAPENS MOET

Van de makers van het vreselijk slechte laatste Tomb Raider deel, komt nu een nieuw avontuur dat de nare bijsmaak van Lara Croft moet wegspoelen. Maar of deze game de reputatie van Eidos uit het riool kan vissen, blijft ook na het spelen van de preview-versie de vraag.

Sneeuw weerkaatst licht en daarom is het verstandig om tijdens het wintersporten altijd een goede skibril te dragen die je ogen beschermen tegen het felle licht. De meeste Power Unlimited lezers zullen hiermee wel bekend zijn maar gezien de titel van deze game heeft iemand in dit spel deze basiskennis niet tot z'n beschikking.

Wie het ook is, het is in ieder geval niet Nathan Frost, die dankzij zijn koele achternaam een duidelijk raakvlak heeft met het thema van deze game. Nathan is een super soldaat en als we de moeite hadden genomen om ons te verdiepen in het flauwe verhaal dan hadden we geweten dat hij de wereld moet zien te redden van een kwaadaardig regime.

Maar gelukkig hebben we dat stuk overgeslagen en zijn we gelijk doorgeklikt naar het moment waarop Nathan voor het eerst zijn wapens uit zijn zak haalt en dat is, niet geheel toevallig, precies het moment waarop de game een beetje interessant wordt.

ECHTE KOGELS

Project Snowblind speelt zich af in het jaar 2065 en dat betekent dat we gelukkig nog niet geheel op laserwapens zijn aangewezen maar voornamelijk op pistolen, geweren en granaten. Dat geeft de game gelijk een stukje broodnodige herkenbaarheid mee al zijn er nog veel meer soorten wapens om je mee uit te leven.

Er zijn granaten die ontploffen wanneer jij het wilt, er zijn granaten die zich voortbewegen als spinnen en hun slachtoffers bevriezen en er is een wapen dat kogels afschiet die als een zwerm bijen achter hun slachtoffer aan gaan.

Er is nog ontzettend veel meer als het op wapens aankomt maar het mooiste van het spel is de mogelijkheid om verschillende wapens met elkaar te combineren. Zo kun je twee verschillende granaten aan elkaar zetten en ze met de anti-gravity gun bij je vijand bezorgen. Da's aardig want hoe origineler de kill, hoe leuker het spel. Deze regel geldt trouwens vooral in de multiplayer via Playstation Networkgaming of via Xbox Live.

MIJNEN PLAKKEN

Het is mogelijk om wapens zo te combineren dat het boobytraps worden en omdat het mogelijk is om mijnen op bijna elk object vast te plakken, krijg je van tijd tot tijd zeer interessante situaties. Denk aan voertuigen die je kunt voorzien van een dodelijke lading, die je vervolgens bij de vijand in de buurt parkeert om daarna relaxed door je sniper scope te bekijken hoe het hele zaakje de lucht in vliegt. Beetje zoals elke dag op het nieuws maar dan veel leuker.

Het is duidelijk aan het ontwerp van een boel missies te zien dat het uiteindelijk de bedoeling is om de game online multiplayer te spelen. Onze preview versie had deze optie nog niet maar hopelijk komt daar snel verandering in.

Overigens moet ik er wel bij vermelden dat wij de PS2-versie van dit spel speelden en dat we een beetje teleurgesteld waren in de graphics. Dat komt natuurlijk in de eerste plaats omdat de engine gebruik maakt van dezelfde techniek die Deus Ex ook al zo lelijk deed uitpakken op de consoles. De Xbox-versie van Snowblind (die we later kregen) is echter een stuk mooier.



Niet rokers kunnen zich nauwelijks een voorstelling maken van wat zich dagelijks in al die speciale rokersruimten afspeelt.



Sommige anti-terrorisme eenheden zijn al zo ver heen dat ze uit voorzorg alle flats die volhangen met satellietschotels met de grond gelijk maken.

CRYSTAL DYNAMICS • EIDOS INTERACTIVE • ATOLL SOFT • TEL: 0318-505464 • WWW.EIDOS.COM

WBLIND

EN FLAUW VERHAAL DOEN VERGETEN



Liefhebbers van erotische speeltjes zouden zeggen: 'beter één blauwe bal in m'n reet dan tien in de lucht.'



Zo, die is wel effe sneeuwblind voor een dag of wat.

PROJECT: DEUS EX

Oorspronkelijk was het de bedoeling dat deze game onder de naam Deus Ex zou uitkomen maar gelukkig hebben een paar knappe koppen bij Crystal Dynamics besloten om dat toch maar niet te doen. Ondanks dat Nathan een paar typische Deus Ex eigenschappen heeft, draait deze game namelijk veel meer om de actie dan bij Deus Ex het geval is.

Verder beschikt Nathan ook over een paar moves zonder wapens. Hij heeft dankzij zijn Cybernetics implantaten die hem tot een super soldaat maken, de kunst in de vingers om vijanden, zonder één enkele kogel af te vuren, uit te schakelen. Bovendien kan Nathan robots, tanks, jeeps en andere voertuigen besturen waardoor het spel toch nog een bepaalde ehhh... diepgang krijgt.

PROJECT: UITSTEL

Project Snowblind zou eigenlijk al lang in de winkels hebben moeten liggen maar Eidos heeft besloten om de game niet te laten verkommeren tussen de vele honderden spellen die de afgelopen kerst zijn uitgekomen. Met andere woorden: Eidos vond het spel niet goed genoeg voor zo'n drukke tijd. Project Snowblind is niet het enige spel dat met deze tactische beslissing geconfronteerd werd maar het neemt niet weg dat Eidos er inderdaad verstandig aan heeft gedaan. Project Snowblind belooft een hele aardige game te worden maar je moet niet vergeten dat het verhaal niets voorstelt en Nathan en zijn collega's maar zeer weinig diepte aan het spel weten toe te voegen. Het enige interessante aspect van dit spel lijkt het verbluffende wapenarsenaal en de manier waarop je daarmee om kunt gaan.



Deze game is veel te luidruchtig voor mij. Ik hou zelfs m'n beschuit onder de kraan om in alle stilte te kunnen ontbijten.

"EIDOS VOND HET SPEL NIET GOED GENOEG VOOR DE DRUKKE KERSTTIJD EN DAAR HEEFT MEN VERSTANDIG AAN GEDAAN."



Gevecht in de Chinese wijk: Babi Pang Pang.

VEEL PLEZIER

Zoals ik eerder al zei, speelden wij de PlayStation 2-versie van de game en dat was jammer want het spel zag er op de Xbox veel beter uit.

Verder ademt dit spel een hoeveelheid middelmatigheid uit die ons gelijk deed denken aan de eerste keer dat we dit spel zagen op de E3. Erg hoge verwachtingen hadden we toen ook niet maar het project heeft wel de nodige vooruitgang geboekt.

+ Leuk met die wapens en dat knallen.

− Beetje jammer alleen dat de rest van de game niet zoveel voorstelt.

Het spel voelt wat dynamischer aan en de omgevingen zijn levendiger en vrolijker. Tenminste... totdat je er met je raketwerper doorheen ploegt want dan is het snel afgelopen met de gezelligheid.

Ik zou zeggen: wacht nog even met de aanschaf van deze game totdat je de review hebt gelezen want ik denk dat er nog wel een paar punten zijn waar we even kritisch naar moeten kijken.

STAR WARS REPUBLIC COMMANDO



Is Star Wars: Republic Commando de zoveelste saaie afgelikte boterham van de LucasArts lopende band of slaagt de developer uit Californië erin om de naam Star Wars eindelijk weer een beetje glans te geven?

Republic Commando is een team-based first-person shooter. Het spel vertelt het verhaal van een elite stormtrooper-eenheid die een centrale rol speelt in een aantal conflicten binnen het Star Wars universum. In de laatste Star Wars film hebben we kunnen zien dat de clone-troopers gemaakt worden in Tipoca City waar de Kaminoans de techniek van het klonen hebben geperfectioneerd en de ene na de andere divisie gekloonde soldaten uit de fabriek komt rollen.

In Republic Commando volgen we de avonturen van Delta Squad, een gloednieuwe special forces unit die voor het eerst ingezet zal worden in de oorlog tegen de droids op Geonosis.

Je squad bestaat uit vier troopers. Naast je eigen personage is er een sniper, een demolition expert en een trooper die graag met zware wapens in de weer is. Lucasarts heeft zijn best gedaan om alle squadmembers een eigen karakter en gevoel voor humor mee te geven, zodat je zoveel mogelijk het idee krijgt dat je met echte levende collega's in een oorlog beland bent.

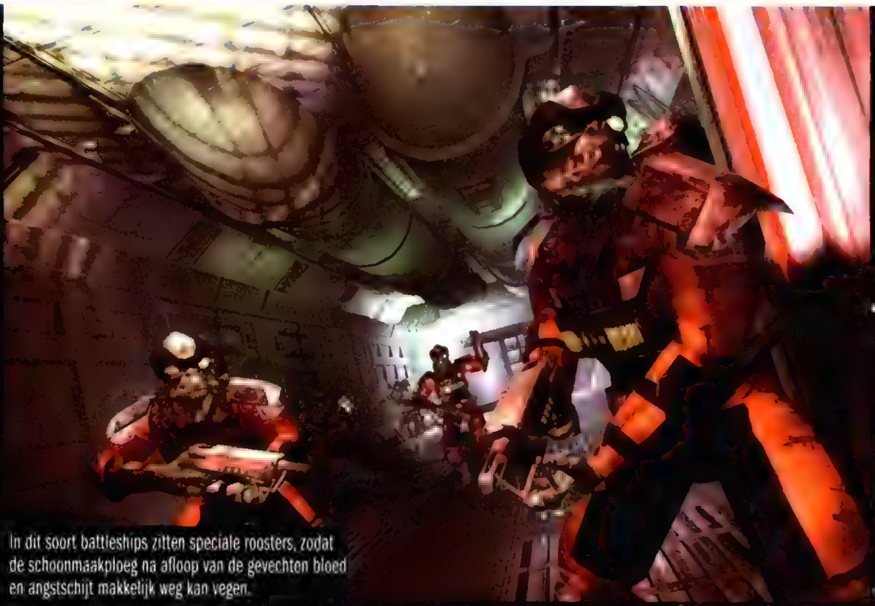
NO-BRAIN SHOOTER

Tijdens de strijd die al vrij snel in onze preview-ver-



Robofielen schijnen heel geil te worden van zo'n plaatje.

LUCASARTS • ACTIVISION • CONTACT DATA • TEL: 076-5484848 • WWW.LUCASARTS.COM



In dit soort battleships zitten speciale roosters, zodat de schoonmaakploeg na afloop van de gevechten bloed en angstschijt makkelijk weg kan vegen.



"Hé jongens, blijf uit de buurt van m'n guppen!"

sie losbarstte, is het de bedoeling dat je leiding geeft aan je squad en niet alleen als een gek in het rond gaat lopen schieten. Je kunt je troopers opdracht geven om objecten op te blazen, deuren te openen, computers te hacken, dekking te geven en nog veel meer.

In een presentatie vorig jaar op de E3 vertelde Lucasarts ons dat het de bedoeling was dat Republic Commando een kruising zou worden tussen Rainbow Six en een typische Star Wars first-person no-brains shooter.

Dat klinkt natuurlijk geweldig want op de beste Star Wars game ooit gemaakt na (X-Wing vs Tie-Fighter), heeft Lucasarts nog nooit een spel afgeleverd dat draait om de actie uit de films en niet om de hoofdpersonen uit de films. Goed nieuws dus, al blijkt het resultaat van een jaar lang hard werken meer in de richting van een simpele gescripte first-person shooter op rails te gaan en minder in de richting van een spel dat de nodige hersensactiviteit vraagt zoals Rainbow Six.

ACHTER DE DEUR

Het verschil zit hem in het tempo. Waar je bij een spel als Rainbow Six 3 de spanning voelt van het wachten voor een deur waar hoogstwaarschijnlijk een paar terroristen achter zitten, daar ontbreekt dat gevoel van spanning in Republic Commando volledig. Misschien omdat je toch wel weet dat je alles en iedereen achter die deur in een paar seconden kort en klein knalt en als je toch gewond raakt dan is een health restore point snel gevonden.

Daarmee is gelijk mijn grootste zorg over de ontwikkeling van deze game genoemd. Ik heb namelijk het idee dat het spel te makkelijk is. Dat komt voornamelijk door de nieuwe trend dat games vandaag de dag voor de massa moeten zijn. Hierdoor blijkt elke gamer die wel in het bezit is van een halve hersencel, te worden opgescheept met spellen waar je doorgaans zonder na te denken in een middagje doorheen knalt. Laten we hopen dat Republic Commando niet deze richting opgaat.

STORM TROOPERS

Lucasarts heeft de stormtroopers uitvoerig bestudeerd voordat ze aan dit spel begonnen. De stemmen over de radio, de opmerkingen die ze maken, het leven van een stormtrooper... alles wordt op een sfeervolle manier neergezet en dat is genieten geblazen voor de echte Star Wars fans.

Nog nooit eerder konden gamers letterlijk de helm van een stormtrooper opzetten en daarom is het verfrissend om te zien hoe de Star Wars licentie toch nog voor een nieuw concept gebruikt wordt. De speler krijgt tijdens het spel ook echt het gevoel dat hij of zij in een stormtrooper pak zit. Het gezichtspunt van SWRC deed van tijd tot tijd wel erg veel denken aan hetgeen Retro Studios deed bij Metroid Prime en komt goed van pas als je vijanden van dichtbij kapot knalt. De groene smurrie druipt dan stijlvol van je masker af en dat scheelt toch een boel gezeur met doekjes en zeep.

"GELUKKIG KWAM IK DE TERGENDE JAR JAR BINKS NERGENS TEGEN."



"Wie had er een blikje nitroglycerine met een rietje besteld?"



Na Ali B. zijn ook enkele Star Wars figuren in de collectie van Madame Tussauds opgenomen.



MULTIPLAYER

Ik heb gelachen met de preview-versie van Republic Commando. Het wordt zeker een leuk spel maar ik heb mezelf wel moeten dwingen om niet te veel stil te staan bij wat het spel niet is en te proberen te genieten van wat het wel is. Dat kostte me van tijd tot tijd wat meer moeite dan ik normaal gesproken kan opbrengen maar gelukkig kwam ik de tergende Jar Jar Binks nergens tegen en bleef de actie altijd draaien om mijn stormtrooper squad. Dat is mooi want laten we eerlijk zijn; die gasten zijn de allervetste characters in de hele Star Wars serie.

Ik zie daarom best een bescheiden multiplayer succes voor me want zowel op Xbox Live als op de PC zal deze game online gespeeld kunnen worden. Via Xbox Live met zestien spelers en de geruchten gaan dat de PC-versie nog veel meer troopers tegelijkertijd online kan neerzetten.

+ Leuk nieuw concept dat draait om de stormtroopers en niet om de uitgemolken hoofdpersonen uit de Star Wars franchise.

– Beetje simpele shooter die weinig van je hersens vraagt en niet in staat lijkt het standaard gescripte en op rails gezette model te ontstijgen.



"Blijven liggen Fred, als 't geen Amerikanen zijn, maken we een kans dit te overleven."

PLAYSTATION 2

KCET • KONAMI • TEL. 055-5766353 • WWW.KONAMI-EUROPE.COM

VERWACHT: MAART 2005

STEVEN



"Snel, de abortusgranaten!" En ik maar denken dat mijn kinderen lelijk waren...



"Kut, geflitst! Mocht je hier niet eens 80 lopen?!"

NEO CONTRA

Wie de Contra spelreeks nog niet zo lang kent, zal waarschijnlijk niet zo'n hoge pet op hebben van deze serie. Vroeger stond de franchise echter heel hoog aangeschreven.

Ik heb me letterlijk uren en uren vermaakt met de originele Contra voor de NES, zowel in mijn eentje als samen met een vriend. Met z'n tweeën rondrennen en alles en iedereen kapot knallen met de stoere wapens en powerups bood grenzeloos vermaak.
Super Contra voor de SNES was eveneens een meesterwerkje.
Maar toen ging er iets mis met de spelreeks. Het ging zelfs zo snel bergafwaarts dat ik niet precies heb bijgehouden hoeveel Contra games er sindsdien zijn verschenen en ook alles dat ik daarna op de PlayStation en PlayStation 2 heb gespeeld, wist mij niet te bekoren.

MET Z'N TWEEËN

Hopelijk gaat dit aankomende deel verandering brengen in mijn vooroordelen ten opzichte van de Contra franchise.
Het is in ieder geval duidelijk dat Neo Contra niet al te veel ambities heeft als het op de gameplay aan komt; het is knallen, knallen en nog eens knallen. Aan het begin van het spel kies je de wapens en vervolgens zal je jezelf een weg moeten banen door de verschillende levels die je vanuit een vogelperspectief aanschouwt. Uiteraard wordt de stoere karakteristieke hoofdrolspeler van de serie, Bill Rizer, weer afgestoft en opgetrommeld om de held uit te hangen.
Nieuw is de cyber-samurai Jaguar die, ondanks dat hij niet geheel op zijn plek lijkt, wel een welkome aanwinst is. Hij zorgt ervoor dat je met z'n tweeën tegelijk kan strijden voor rechtvaardigheid.

RETRO

In feite is dit een nieuwe retro game. De gameplay, de actie en zelfs een gedeelte van de stijl zijn een eerbetoon aan de games uit de jaren '80 en begin jaren '90. Dat is natuurlijk heel leuk voor zo'n ouwe rot als ik maar zit de rest van de wereld nog op zo'n ouderwetse game te wachten?
Ik zat laatst namelijk te denken aan wat nu eigenlijk de beste en belangrijkste games voor de huidige systemen waren de afgelopen kerstperiode. En met een beetje fantasie kom je op allemaal behoorlijk verschillende type games, met als grote overeenkomst de first-person view: Killzone, Metroid Prime 2, Half-Life 2, en natuurlijk Halo 2. Met name deze laatste vind ik in dit geval relevant; geen puzzels maar gewoon snoeihard knallen met verschillende wapens. En je kan de Story mode zelfs met z'n tweeën spelen.
In feite is de gameplay van Halo de geëvolueerde vorm van het speltype dat Contra vroeger was.
Maar hoe interessant is een game dan die vrij trouw blijft aan de gameplay van zijn voorgangers van een kleine 20 jaar geleden? We zullen zien.

PLAYSTATION 2

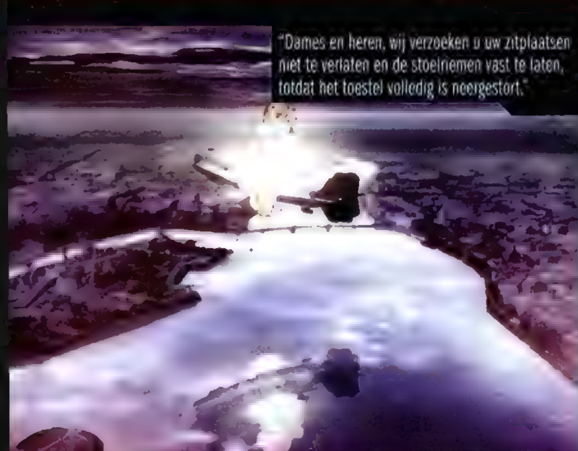
MIDWAY • CONTACT DATA • TEL. [illegible] • [illegible]

VERWACHT: MAART 2005

JEROEN



"Is dit uw dochtertje? Wilt u zoiets afzichtelijks nooit meer los rond laten lopen!"



"Dames en heren, wij verzoeken u uw zitplaatsen niet te verlaten en de stoelriemen vast te laten, totdat het toestel volledig is neergestort."

SHADOW HEARTS COVENANT

Beetje lopen, beetje vechten, beetje personages laten groeien.... hebben we dit al niet duizend keer eerder gedaan?

Shadow Hearts Covenant doet precies wat je van een typisch Japans rollenspel verwacht. De manier waarop het de typerende RPG-aspecten met elkaar verbindt, is echter net even anders dan bij de meeste andere avontuurlijke rollenspellen.
Het verhaal is misschien wat zweverig maar steekt goed in elkaar. Ook de diverse locaties die jouw gezelschap aandoen, zijn ondanks de bekende setting toch origineel. Ditmaal zul je in plaats van spookbossen of krakende landhuizen Parijs, Wales en Cannes met een bezoekje vereren.
Het avontuur is nogal rechtlijnig en leidt je systematisch van punt A naar punt B.
Geen eindeloze zwerftochten door steden dus zonder dat je weet wat er van je verwacht wordt. Je komt altijd op een punt terecht waar het verhaal wordt voortgestuwd.

DISC

Tijdens het avontuur stuit je op heel wat personages die je maar al te graag een handje helpen door wat handige spulletjes te verkopen. Zo ontmoet je al snel twee homo's die allerlei hulpmiddeltjes verkopen. Deze twee homo's (let vooral op hun handgebaren) zul je in ieder dorpje tegenkomen. Je zou haast denken dat ze verliefd zijn op hoofdpersoon Yuri en hem niet uit het oog willen verliezen.
Vooral de verschillende gevechten die ervoor zorgen dat jouw personages sterker worden, hebben iets fris. De lezers die het eerste deel gespeeld hebben, zullen het principe kennen.
De vele random gevechten zijn helaas nog steeds aanwezig maar het vechten op zich is een heerlijke bezigheid.
Als speler kies je een actie en een tegenspeler. Vervolgens verschijnt er een disc en is het zaak op het juiste moment de wijzer stil te zetten. Doe je het goed dan zal je aanval slagvaardig worden afgehandeld.
Er is echter een mogelijkheid om meer schade te veroorzaken maar dan dien je de wijzer heel precies op exact het goede tijdstip te stoppen. Gevaar daarbij is, dat je de wijzer wellicht te laat stopt en dan een aanvalsmogelijkheid onbenut laat.

SARCASME

Zoals het er nu naar uitziet, kunnen we volgende maand Shadow Hearts in de review bespreken en dieper ingaan op een en ander. Wel durven we nu al te stellen dat deze zeer Westers ogende Japanse RPG weliswaar veel gebruik maakt van de beproefde ingrediënten maar dat de stijl, het verhaal en de manier waarop alle elementen met elkaar gecombineerd zijn, het tot iets speciaals maakt.
Het voelt als een Final Fantasy avontuur maar dan wat donkerder getint en op smaak gebracht met hetzelfde sarcasme dat we ook tegenkwamen in het eerste Shadow Hearts avontuur.

KONAMI • TEL: 055-5766353 • WWW.KONAMI-EUROPE.COM

PLAYSTATION 2

JEROEN

VERWACHT: MAART 2005

SUIKODEN IV

Stap in je matrozenpakje en hijs de zeilen want we gaan een stukje varen.

Je zou het niet zeggen maar Konami timmert al een aantal jaartjes stevig aan de weg met haar Suikoden serie. Dat de spellenreeks in Europa nooit zo populair is geweest, weerhoudt de Japanners er gelukkig niet van ook dit vierde deel in Europa uit te brengen. (Alleen deel drie verscheen nooit bij ons).

TRADITIONEEL

Suikoden is een traditioneel rollenspel. Verwacht dus het nodige vechten voor ervaringspunten, alsook eindeloos dwalen door kerkers, bossen etcetera.
Met name de interactie met personages is erg belangrijk in dit spel. Veel, zeg maar gerust heel veel personages kunnen er namelijk voor kiezen om met jou op reis te gaan. Zo kan het zijn dat jouw groepje dat in het begin nog maar uit vier personages bestaat, na verloop van tijd tegen de honderd 'meelopers' kent. Gelukkig zijn al die personages verschillend in zowel karakter als uiterlijk, van poezelige poezen tot vreemde eenden. Ze hebben allemaal hun eigen ding en nemen een koffer vol persoonlijke verhalen met zich mee.

KAPITEIN

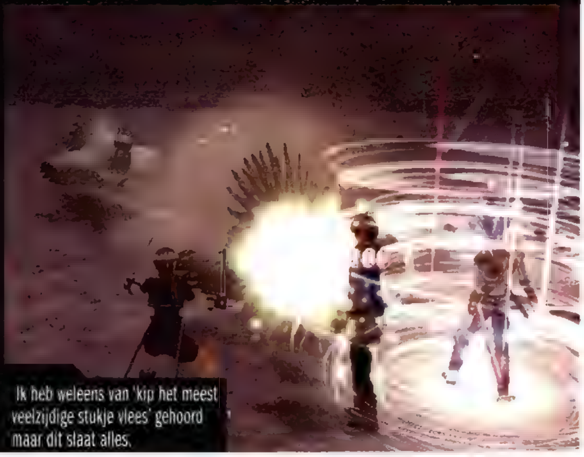
Bovenstaande is slechts één aspect waarin Suikoden zich onderscheidt van andere rollenspellen. Het leukste verschil zit hem ditmaal echter in de maritieme sfeer.
Het verhaal van Suikoden IV speelt zich namelijk af rond een jongeman die een opleiding volgt bij een soort van marine. Tijdens zijn training zal de beste knul dan ook veelvuldig het matrozenpak aantrekken, of liever gezegd de kapitein uithangen, waarbij hij zijn schip over woeste wateren stuurt en hier en daar een gevecht met piraten niet schuwt. Vooral die piratengevechten zorgen voor de nodige afwisseling.
De zwaardgevechten met monsters daarentegen verlopen vrij voorspelbaar. De vele random gevechten zijn gelukkig nu wat sneller te voltooien maar toch blijven er wat vraagtekens hangen. Vraagtekens die we na het spelen van de review-versie hopelijk kunnen beantwoorden.

ZEEREIS

Tijdens het spelen van deze preview bekroop ons aanvankelijk het gevoel dat dit wel eens een heel saai rollenspel zou kunnen gaan worden. Totdat het verhaal een even bizarre als noodzakelijke wending krijgt. Van bejubeld kapitein veranderde je plotsklaps in een verschoppeling, gedoemd om voor eeuwig te dobberen op de oceaan.
Vanaf dat moment bijt je jezelf vast in het verhaal om het niet meer los te laten. Suikoden IV neemt je dan mee op een onvergetelijke zeereis, een reis vol gevaren en tropische oorden. Echt zo'n avontuur zoals je dat als kleine jongen graag wilde beleven.
Of de vele aspecten van het avontuur ons zullen blijven bekoren, ook als we de game een heel stuk langer onder handen nemen, lees je volgende maand als we uit gaan zoeken waar deze avontuurlijke zeereis op uitdraait.



Met die gedachte zit ik ook altijd te werken aan de PU.


Ik heb weleens van 'kip het meest veelzijdige stukje vlees' gehoord maar dit slaat alles.

CAPCOM • CONTACT DATA • TEL: 076-5484848 • WWW.CAPCOM.COM/MEGAMAN

PLAYSTATION 2

SKATE

VERWACHT: 11 FEBRUARI 2005

MEGA MAN X8

En, komen de Mega Man games je inmiddels al een beetje de strot uit of wat? Voor mijn gevoel zijn er alleen in 2004 al een stuk of vierhonderd uitgebracht.

Nu vond ik de RPG-variant Command Mission nog wel te pruimen maar over de laatste X-edities (en dan met name X5 tot en met X7, waarbij de laatste door de mix van 2D en 3D echt drie keer niks was) was ik niet echt te spreken.
Gelukkig ziet Capcom in dat ze het toch echt over een andere boeg moeten gooien want de fans van de franchise haken met bosjes af.
Krijgen we dan nu met Mega Man X8 weer een totaal nieuwe speelervaring? Nee, gekozen is om back to basic te gaan, met andere woorden: lekkere explosieve 2D side scrolling actie zoals de gemiddelde Mega fan het graag hebben wil.

SWITCHEN

Speelbaar zijn X, Zero en Axl, die allen uiteraard over karakteristieke vaardigheden beschikken. Zo is Zero goed met het zwaard, kan X hoog springen met z'n double jumps en is Axl in staat om een flink stuk door de lucht te zweven.
Het leuke van de gameplay is dat je bij de meeste levels in X8 twee characters dient te kiezen, waarna je op elk gewenst moment van de een naar de ander kunt switchen. Erg handig, daar er volop geheime locaties en verborgen items aanwezig zijn die je met slechts één character niet bereiken kunt.
Aan de actie is vergeleken met de oudere X-games niet al te veel veranderd; het is weer vechten, rennen, schieten, slaan en springen geblazen om de vele mechanische vijanden tot schroot te verwerken. Uiteraard zijn het niet alleen kleine mormels die je op je pad treft, regelmatig word je getrakteerd op middelgrote tussenbazen en immense levelbosses, waarbij er een beroep gedaan wordt op je tactisch inzicht. Veel van die bazen hebben immers een zwakke plek en die dient zorgvuldig aangepakt te worden.
Handig hierbij is dat door vijanden te killen een speciaal metertje vol loopt. Eenmaal gevuld, zul je in staat zijn met beide characters een speciale aanval op zo'n baas los te laten. Vaak met een verwoestend effect, mits goed getimed.

PITTIG

Zoals gezegd, doet X8 veelal hetzelfde dat we al kennen van de oudere X-games. Weinig vernieuwends dus.
Jammer is dat er toch nog een aantal 3D levels (voornamelijk met voertuigen) aanwezig zijn want die zuigen ook nu verschrikkelijk.
Ik weet het, dit is nog maar de preview maar voor sommige dingen kun je mensen maar beter zo vroeg mogelijk waarschuwen. Toch zal dit nieuwste deel veel fans aanspreken vanwege de pittige moeilijkheidsgraad enerzijds en de lekkere no-nonsense gameplay anderzijds. Of het een toppertje in de serie zal worden? Een ding is in ieder geval zeker; veel slechter dan de voorgaande drie delen kan het volgens mij niet worden.


Tja... Goh... Laten we het er maar op houden dat 't in ieder geval lekker weer is voor Megaman.


Dat doet me denken aan die keer toen een bedorven kroket uit de kantine in m'n smoel explodeerde.

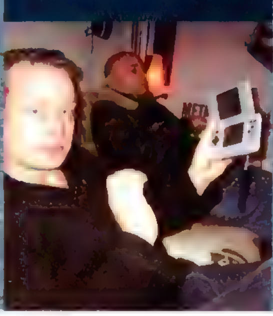
EEN WEEKJE MI
EN DE NINTEND

Vorige maand kregen Jurjen, Steven, Jan, Jeroen en J.J. allemaal een Nintendo DS door de postbode overhandigd. Wat er dan door je heen gaat, beschrijft Jurjen in een dagboek over de eerste vijf dagen van zijn leven met de DS. Ook de overige redactieleden beschrijven hun eerste ervaringen met Nintendo's nieuwste handheld.



J.J. OVER DE DS

Ik begrijp Nintendo niet. Iedere keer komt het bedrijf met hetzelfde kunstje, terwijl het in mijn optiek toch duidelijk is dat de meeste gamers inmiddels op iets totaal anders zitten te wachten (zie verkoop PS2 en Xbox).
Elke keer krijgen we een goedkoop uitziende plastic handheld/console met een weinig volwassen uiterlijk en iedere keer zitten we voornamelijk te kijken naar kleurige spelletjes met veel kirrende geluidjes. En nu moet je die ook nog eens besturen met een pennetje dat je binnen een week kwijt bent. Sorry, maar ik heb (nog) niks met de DS, al helemaal niet omdat ik de games weliswaar grappig vind (voor tien minuten) maar zeker niet innovatief. Dit had je ook op de GBA kunnen spelen.
Ik hoop dat Nintendo snel met iets komt wat mijn 'grote mond' zal snoeren want ik gun de Japanners het allerbeste. In de tussentijd wacht ik echter met smart op de PSP. Naar ik inschat ook geen hardware revolutie maar wel robuust en mooi, en met games die ik wel dig.





"Aan het polsbandje hangt een dopje dat ik met een lusje aan mijn duim heb bevestigd."

MAANDAG

Net als ik onder de douche stap en de hemelse stralen over mijn goddelijk lichaam stromen, wordt er aangebeld. Dat moet de DS zijn! In twee stappen sta ik buiten de badkamer met een handdoek, die ik tijdens de rasse afdaling langs de trap naar de voordeur om mijn middel bind.
[illegible] in ontvangst, scheur het bruine plakband eraf en graaf door de witte plastic vlokken om hem eindelijk uit de kekke doos te kunnen trekken: mijn eigen DS! [illegible]

DINSDAG

[illegible]



"De DS spelcassette is ongeveer half zo groot als die van de GBA."

ET OME JURJEN

DS



JEROEN OVER DE DS

De stylus beweeg ik langzaam over het onderste schermpje. Op het bovenste scherm speur ik met mijn ogen de omgeving af naar eventueel gevaar. Ik spot een tegenspeler, vlug tik ik met het pennetje op het raket-symbooltje om deze te selecteren. Met het pennetje schuif ik over het onderste scherm om mijn tegenstander in het vizier te houden. De wijsvinger van mijn linkerhand tikt zachtjes tegen de L-knop.

Een raket slaat in en mijn tegenspeler begint te springen in een poging mijn salvo te ontwijken. Nog een inslag.

"Waar zit je, man?" Naast me zie ik Jurjen als een gek op het onderste schermpje tekenen. Als hij even opkijkt van zijn scherm, ziet hij de voldane glimlach op mijn gezicht.



"Een raket slaat in en mijn tegenspeler begint te springen in een poging mijn salvo te ontwijken."

VERMAKELIJK

De meerspeler spellen voor de DS zijn bijzonder leuk. Het gegeven dat jouw tegenspeler zich in dezelfde ruimte bevindt, maakt het alleen nog maar leuker. Zo kun je de gefrustreerde of gelukzalige gezichtsuitdrukkingen van hem of haar goed zien en er nog commentaar op geven ook.

Jurjen en ik speelden ook nog kort samen met Super Mario 64 DS waarbij het zaak is zo snel mogelijk sterren te verzamelen. De speler die de meeste sterren heeft op het moment dat de timer op nul staat, wint het potje. Het leuke zit 'm in het gegeven dat je de sterren van je tegenspeler ook kunt stelen door ze te trakteren op een vuistslag. Een even vermakelijk als competitief spelletje dus.

Pictochat daarentegen laat je berichtjes en tekeningen naar elkaar sturen. Grappig, maar volgens mij wordt het pas echt leuk en zinvol als de DS gebruik gaat maken van draadloos internet. Pas dan kun je maten die zich enkele kilometers van je vandaan bevinden, een berichtje sturen of even babbelen.

Op dit moment is het vooral vermakelijk, bovendien zit het babbelprogrammaatje gratis in de DS ingebouwd, een mooi gebaar van Nintendo.



CONCLUSIE

Persoonlijk zie ik wel wat in; met de DS is een innovatief apparaat op de markt verschenen. Het is nu alleen nog aan de spelontwikkelaars om optimaal gebruik te maken van de touch screen functionaliteit en het feit dat de DS is uitgerust met twee schermpjes. Het zal ons in de toekomst vermoedelijk zeer uiteenlopende games op geen leveren, om nog maar te zwijgen over de bijbehorende spelervaring.



"Pictochat leidde op de redactie al snel tot getekende piemels en tieten."

WOENSDAG

[illegible] met bedopte duim te weinig trefzeker om met Mario de lastige sprongen te maken. [illegible]

Op de redactie test ik met Jeroen de [illegible] twee systemen bevinden, is het snel gedaan met de verbinding. D[illegible] van Metroid ziet er flitsend uit maar een paar potjes Deathmatch krijgen me niet echt enthousiast, zoiets ervaar ik liever op een groter beeldscherm.

[illegible]



EEN WEEKJE MET OME JURJEN EN DE NINTENDO DS





STEVEN OVER DE DS

Natuurlijk was ook ik al een tijdje enthousiast over de DS maar ik moet eerlijk bekennen dat ik me de afgelopen maanden meer met de grote hoeveelheid games voor de thuisconsoles heb beziggehouden.
Zelfs toen ook bij mij de vriendelijke postbode was langs geweest, heeft het even geduurd voordat ik rustig ging zitten met de DS. Uiteraard heb ik het apparaatje wel meteen uitgepakt en bewonderd maar het duurde toch nog enkele dagen voordat ik voor de volle ervaring ging. En laten we vooral op dat moment beginnen: de eerste keer dat ik de DS echt in mijn handen hield, en niet gekoppeld aan een pod zoals op de afgelopen E3.

PLASTIC

Het eerste dat mij opviel is dat de handheld niet echt super solide aanvoelt. Ik heb het hier uitgebreid met Jan over gehad en ik moet hem gelijk geven als hij zegt dat bijvoorbeeld de knoppen en de D-Pad een beetje goedkoop aanvoelen. Ook het hele 'plastic gevoel' van de handheld zelf is niet echt indrukwekkend.
Bij de kleinere GBA SP stoort dit minder maar de grotere afmetingen van de DS zorgen ervoor dat de materiaalkeuze gewoon meer opvalt (zeker als je de PSP in je handen hebt gehad).

GENIETEN

Maar goed, je koopt een DS natuurlijk ook niet om op je schoorsteenmantel neer te zetten, je wilt er goede en innovatieve games op spelen.
Vanaf het moment dat ik met Super Mario64 DS aan de slag ging, veranderde er gelukkig ook wel het een en ander. Zo gauw ik namelijk een vette spelervaring op een nieuw spelsysteem heb gehad, ga ik van zo'n console houden. Als Halo er voor kan zorgen dat ik dat grote zwarte onding in mijn woonkamer ga waarderen dan begrijp je hopelijk wel dat figuren als Samus en Mario mij de ietwat goedkope feel van de DS doen vergeten.
Ik ben namelijk echt aan het genieten van Super Mario64 DS. Ik heb daadwerkelijk het idee op een nieuwe manier een game te spelen. Het is een genot om met de stylus in de weer te zijn, en ik gebruik deze dus ook waar het maar kan (gelukkig kan dit tot nu toe ook bij ieder spel dat ik heb gespeeld).
Het duimdopje vind ik eveneens een fijne bijkomstigheid, maar als ik deze gebruik maak ik soms nog wel de touch screen vies door er per ongeluk met m'n duim langs te vegen.

DRIE HANDEN?

Ook de Metroid Prime Hunters demo deed mijn hart sneller kloppen. De game ziet er goed uit, en speelt nog beter. De verschillende mogelijke besturingen zijn even wennen maar het draaien en schieten door met de stylus over het touch screen te bewegen of er op te tikken, werkt naar mijn mening er goed. Handig is dat de DS zonder problemen (en zonder benodigde kabel) communiceert met in de buurt verkerende soortgenoten, zodat je kan genieten van vloeiende multiplayer actie. Ten slotte vind het ik nog belangrijk om te vermelden dat mijn zorg dat het zonder drie armen onmogelijk zou zijn om relaxed met de DS te spelen, ongegrond bleek. Ik kan de DS prima met één hand vasthouden, de knoppen bedienen, en de stylus hanteren.



"Het is een genot om met de stylus in de weer te zijn."



"De Metroid Prime Hunters demo deed mijn hart sneller kloppen. De game ziet er goed uit, en speelt nog beter."

CONCLUSIE

De feel van de DS had wel wat meer aandacht kunnen gebruiken maar zoals ik al zei, het gaat uiteindelijk om de games. In dat kader ben ik zeer te spreken over mijn eerste spelervaringen.
Ik hoop alleen wel dat het niet alleen Nintendo is die met innovatieve games en gameplay gaat komen maar dat ook de rest van de ontwikkelaars zich van hun beste kant laten zien.



"De knoppen en de D-Pad voelen een beetje goedkoop aan."

DONDERDAG

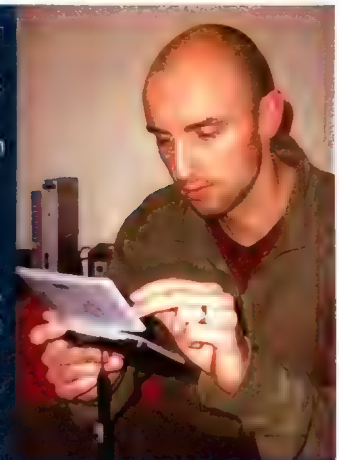
De mini-spelletjes van Mario zijn perfect om snel even op te pakken, [illegible]



"De mini-spelletjes zijn perfect om snel even op te pakken."



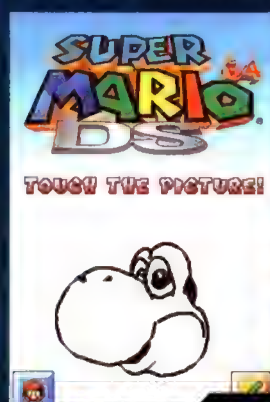
JAN OVER DE DS



Het is altijd spannend als je voor het eerst een nieuwe console mag betasten. Ik heb op de afgelopen E3 de absurde lange rijen gelaten voor wat ze zijn, en daarom was het spelen met de DS echt nieuw voor mij.

TOUCHSCREEN

Dat de twee schermen in theorie een verdraaid leuke spelcomputer op zou kunnen leveren, wordt in de praktijk bevestigd tijdens het spelen van de mini-games uit Mario 64 DS. Ik heb me er uren mee vermaakt.
Vooral dat spelletje met die drie bouncende Mario's in de lucht; waanzinnig gewoon! Het aantippen met het stylus pennetje voor dergelijke mini-games voelt alsof het altijd al zo had moeten zijn.
Tijdens het spel zelf vind ik het touch scherm nog niet altijd helemaal goed tot zijn recht komen. Het draaien van de camera bijvoorbeeld, had beter gedaan kunnen worden met de schouderknoppen, dat voelt mijns inziens veel intuitiever.
Pas later kwam ik erachter dat het meegeleverde koordje met hard plastic kantje speciaal bedoeld is voor je duim, zodat je die op het touch screen kan laten rusten om Yoshi door het beeld te laten rennen. Als inmiddels oudere gamer, heb ik daar wat moeite mee maar de jonge gamer zal dit volgens mij meteen oppakken.
Voorts ben ik benieuwd of naast Nintendo en SEGA ook andere bedrijven daadwerkelijk inventief met het touch screen om gaan springen. Enkel een stuurtje in Ridge Racer of een ongeïnspireerde landkaart in het onderste scherm, daar zit ik niet op te wachten. Naast het touch screen zijn er nog meer mogelijkheden. Chatten en multiplayer met anderen in dezelfde kamer werkt prima en daar hoop ik nog veel toepassingen van te zien.
Ook het tekenen van figuurtjes kan op diverse manieren worden toegepast maar ook nu denk ik toch weer vooral aan mini-games.



"Tijdens het spel zelf vind ik het touch scherm nog niet altijd helemaal goed tot zijn recht komen."

AFWERKING

Dan het apparaatje zelf. Hij ziet er slick uit maar de afwerking is niet altijd even stoer. Neem de vier-richtingen toets; die zit erg los en voelt goedkoop. Ook de overige knoppen voelen niet altijd even robuust aan.
Het chassis is dan weer erg fraai en de manier waarop de 'boxen' weggewerkt zijn is top. Beide schermen zijn prima, al is de DS dichtgeklapt best een dikke boterham. Je moet er dan ook absoluut een tasje omheen doen want even los in je zak of tas, is niet aan te raden.
Qua gameplay vond ik 'm het lekkerst in gebruik, als ik aan een tafel zat. Dan kun je met die ene duim veel meer doen dan wanneer je hem in de lucht houdt en ook nog je arm vooruit moet steken.

CONCLUSIE

Alles in ogenschouw nemend, denk ik dat Nintendo met de DS een heel andere doelgroep voor ogen heeft dan Sony met z'n PSP.
De DS is volgens mij echt de beoogde opvolger van de GBA SP, waarbij aangetekend dat beide ook prima naast elkaar kunnen bestaan. Het is echter niet de hippe gadget waarmee de snelle zakenman op Schiphol zijn tijd doodt, wachtend bij de gate.
Zeker gezien de uitstraling van de games en het type spellen -vaak draaiend om kleuren, tekenen en reflexen- denk ik dat de DS het vooral bij de GBA achterban heel goed gaat doen. En die is, laten we dat niet vergeten, heel erg groot!

"De DS is dichtgeklapt best een dikke boterham."



VRIJDAG

[illegible] GBA-cassette. Wat een luxe!


"De graphics uit de Metroid-demo vloeien vlot en gedetailleerd over de twee beeldschermen."

[illegible]

CONCLUSIE

[illegible]


KONAMI
KING ARTHUR
Wordt een legende
... of laat je naam verloren gaan.
DE RONDE TAFEL IS ALLEEN VOOR DE ECHTE HELDEN ONDER ONS. MET DEZE FANTASTISCHE KASKRAKER VAN PRODUCER JERRY BRUCKHEIMER ERVAAR JE DAT DE MIDDELEEUWEN EEN MOOIE TOEKOMST TEGEMOET GAAT VOL MET ACTIE. SPEEL MET ÉÉN VAN DE VIJF KARAKTERS EN VERPLAATS JEZELF AAN DE ZIJDE VAN DE LEGENDARISCHE KING ARTHUR EN ZIJN RIDDERS AAN DE RONDE TAFEL. MAAK DE KANS OP DE OVERWINNING NOG GROTER MET DE VIJF VERSCHILLENDE WAPENS DIE GEBRUIKT KUNNEN WORDEN. MET DRIE STIJLSOORTEN OM TE VECHTEN, ZELFS TIJDENS HET PAARDRIJDEN. DE REALISTISCHE OMGEVING BRENGT JE NOG DICHTER BIJ HET VERLEDEN DAN OOIT TEVOREN. NEEM PLAATS EN ACTIE!
XBOX
NINTENDO GAMECUBE
PlayStation 2
12+
www.konami-europe.com

REVIEWS

DONKEY KONG JUNGLE BEAT

IMMORTAL CITIES: CHILDREN OF THE NILE

BLINX 2: MASTERS OF TIME AND SPACE

THE MOMENT OF SILENCE

SHERLOCK HOLMES: THE SILVER EARRING

MARIO POWER TENNIS

ACE COMBATS: SQUADRON LEADER

ALEXANDER

NFL STREET 2

THE CHRONICLES OF RIDDICK

JOINT OPERATIONS: ESCALATION

GUILTY GEAR X2 #RELOAD

PAINKILLER: BATTLE OUT OF HELL

STARWARS: JUMP TO LIGHTSPEED

CAPCOM'S FIGHTING JAM

ULTRA BUST-A-MOVE

KING OF FIGHTERS 2000 / 2001

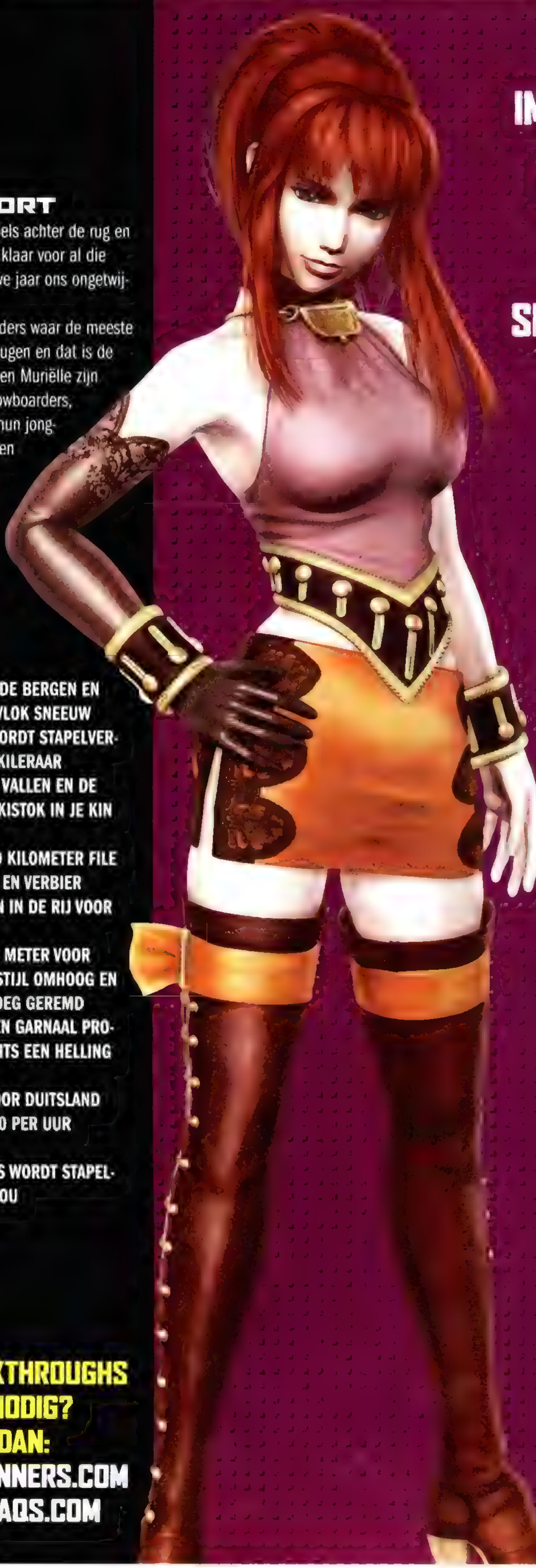
BACKYARD WRESTLING

GODZILLA SAVES THE EARTH

SPONGEBOB SQUAREPANTS

DISNEY MOVE

LILO AND STICH 2



WINTERSPORT

De feestdagen zijn inmiddels achter de rug en uitgerust zitten we alweer klaar voor al die vette games dat het nieuwe jaar ons ongetwijfeld gaat brengen.
Toch is er ook nog iets anders waar de meeste redacteuren zich op verheugen en dat is de wintersport. Boris, Steven en Muriëlle zijn bijvoorbeeld fanatieke snowboarders, terwijl Niels en Ed al van hun jongste jeugd op de lange latten staan.
In gezamenlijk overleg stelden we een lijstje samen met onze vreselijkste en fijnste wintersport herinneringen.
ED

0-10	ARRIVEREN IN DE BERGEN EN ER LIGT GEEN VLOK SNEEUW
10-20	JE VRIENDIN WORDT STAPELVERLIEFD OP DE SKILERAAR
20-30	UIT DE SKILIFT VALLEN EN DE PUNT VAN JE SKISTOK IN JE KIN KRIJGEN
30-40	TWEEHONDERD KILOMETER FILE TUSSEN BASEL EN VERBIER
40-50	VECHTPARTIJEN IN DE RIJ VOOR DE LIFT
50-60	DE LAATSTE 50 METER VOOR DE LIFT GAAN STIJL OMHOOG EN JE HEBT TE VROEG GEREMD
60-70	STONED ALS EEN GARNAAL PROBEREN 'S NACHTS EEN HELLING OP TE LOPEN
70-80	ONDERWEG DOOR DUITSLAND CONSTANT 220 PER UUR RIJDEN
80-90	DE SKILERARES WORDT STAPELVERLIEFD OP JOU
90-100	APRÈS SKI!

CHEATS, WALKTHROUGHS OF TIPS NODIG? CHECK DAN:
WWW.GAMEWINNERS.COM
WWW.GAMEFAQS.COM

SCORE **95** | GRAPHICS 9 | REPLAY 9 | GAMEPLAY 10

Dit is meer dan een spel. Dit is een sensuele, explosieve, dierlijk swingende rit in de roetsjbaan waar je helemaal in op zult gaan.



Je kunt niets belachelijk maken dat al niet een beetje belachelijk is.



EEN BEEST VAN EEN SPEL!

Als je flink doortrommelt, heb je het eindbeeld van Donkey Kong Jungle Beat in een uur of drie bereikt. Ja, lees die zin nog maar eens en laat dan je ogen eens afdwalen naar het cijfer dat ik deze game heb gegeven, als je dat al niet had gedaan. Da's even slikken, hè!

Wat is dat toch een heerlijk gevoel, dat ik mijn mening over een spel mag geven in het best gelezen gamesmagazine van de Benelux in de wetenschap dat het grootste deel van de bongo-neuken-



Donkey op weg naar beat les. Beat les? Lijkt me een leuke naam voor een popgroep...

de Benelux het er volstrekt niet mee eens zal zijn!

Terwijl het leger der verontwaardigden zich samenpakt in de achterafsteegjes van obscure forums om daar mijn overduidelijk gebrek aan spelinzicht te vervloeken, is het ik, Jurjen, die als een heidense dominee in de kerk der lange spellen op de preekstoel klimt om een spel van een legendarisch kort gehalte de hemel in te prijzen.

Hoe kom ik toch aan deze fantastische baan? Welke gek heeft mij aangenomen? Hoe lang houd ik dit nog vol?

EEN 95

Eh, nu goed. Even tussen jou en mij: sites of bladen die Jungle Beat een ander cijfer dan een 95 geven zitten er naast. Een 95 is namelijk exact het juiste cijfer voor dit spel. Geen 94, dat is te laag, en geen 96, da's net een tiende puntje te hoog. Een 95 is het enige cijfer dat Donkey Kong Jungle Beat verdient.

Dit betekent dat het spel niet gewoon goed maar briljant is en ook nog eens revolutionair en aangrijpend op een ongekende manier.

In dit briljante, revolutionaire en op ongekende wijze aangrijpende meesterwerk, bestuur je een aap door op de twee trommeltjes van de bijgeleverde bongo-controller te slaan. Sla op de linker trommel om naar links te hollen, sla op de rechter om naar rechts te gaan, sla op beide trommels tegelijk om te springen.

De klapsensor van het bongo-ding laat de aap ook reageren op handenklappen. Door te klappen zal de aap afhankelijk van de situatie verschillende acties uitvoeren, zoals het vastgrijpen van een liaan, het omver kiepen van een vijand of het ontwijken van een aanval.

> "IK HEB TINTELENDE HANDEN EN VERKRAMPTE SCHOUDERS, MIJN SHIRT STINKT NAAR ZWEET EN HET KAN ME ALLEMAAL GEEN AAP SCHELEN."

NINTENDO • TEL: 030-6097100 • WWW.NINTENDO.COM



Donkey als keeper? Ik vind 'm meer weg hebben van Michael Reiziger.


Er was eens een gorilla in Gieten
Die werd gestoken door twee muskieten
Hij bleef met engelengeduld
Wachten op een derde bult
"Want ik ben", zo bracht het beest ten berde
"alleen verzekerd tegen derden".


Volgens mij zet je je met zo'n bongo game geweldig voor aap.



"Egoïstische wereld. Iedereen denkt aan zichzelf. Ik ben de enige die nog weleens aan mij denkt!"

ZAKENVROUWTJE

Trommelen en klappen: het blijft een vreemde manier om een game te besturen en dat maakt het begin van het spel wat lastig. Gelukkig is het eerste level niet zo moeilijk en lopen er overal behulpzame witte aapjes rond die voordoen wat de bedoeling is. En zo kom je al snel een beetje in het ritme van het spel, om steeds soepeler en vloeiender door de sfeervolle omgevingen te lopen, springen, slingeren, glijden, vliegen, vechten en zwemmen. Als je aan het eind van het level wordt opgewacht door een gezellige club applaudisserende en met bekkens slaande aapjes, heb je eigenlijk helemaal nog geen zin om naar het tweede level te gaan. Dat was tof, nog eens, nog eens, zeg je bij jezelf of zelfs hardop, alsof je vers uit Indiana Jones: The Ride komt gewandeld of een naar lelies ruikend zakenvrouwtje met een pittig kort kapsel je op zeer speciale wijze heeft verwend in een art-deco hotelkamer. Als je dan toch maar besluit om naar het tweede level te gaan, blijkt je ervaring uit level één redelijk goed toepasbaar maar moet je ook weer heel andere ritmes uit de bongo's roffelen om je aap veilig door de weelderige jungle te loodsen.

En zo blijkt elk van de twaalf levels een geheel eigen smaak en ritme te hebben, terwijl de levels gezamenlijk toch ook weer een sluitend geheel vormen, een beetje als de nummers op je favoriete CD.

BOUWSTENEN

Het is mijn werk om graphics, geluid en gameplay los van elkaar te denken en op deze wijze analyserend mijn bespreking te vormen, maar dit keer weiger ik dat. Alles is namelijk zo naadloos in elkaar gepast, dat het voelt als heiligschennis om de verschillende bouwstenen alleen al in gedachten uit elkaar te trekken.

De prachtig ontworpen omgevingen zitten vol van de kleine fijne details waar een mens gelukkig van wordt, en dat geldt nog meer voor die heerlijk swingende jazzy, funky, dunky-kunky-biebopadoe-melodietjes, die soms ook nog eens vrijwel ongemerkt overgaan in prachtige, theatrale, heerlijk dramatische klassieke werken, terwijl op zo'n moment steevast ook de omgeving en het speltempo van kleur veranderen. Briljant.

SLURF

En zo swing je op magistrale wijze zonder haperingen, zichtbare touwtjes of saaie momenten door gamers heaven. Dat het spel na drie uur al voorbij lijkt, is helemaal niet erg want elk van de twaalf levels is een klein feestje dat uitnodigt om herhaaldelijk van te genieten.

Een level is opgebouwd uit diverse stages, waarin soms ook mini-game-achtige races zijn verwerkt, terwijl elk speelveld wordt afgesloten met een zinderend eindbaasgevecht. Ooit wel eens een gepantserde olifant met een kanon-slurf verslagen door al trommelend en klappend ananasgranaten te werpen? Echt, dit is onbetaalbare fun die je gewoon niet mag missen!

BONGOSPEL

De oplettende lezer is het opgevallen dat ik in de vorige alinea schreef dat de game na drie uur al voorbij LIJKT, en dit woord is bewust gekozen omdat na het eindbeeld namelijk nog een handjevol extra levels beschikbaar komt. Deze zijn echter pas toegankelijk als je genoeg medailles hebt verzameld in eerdere levels en daarvoor zul je behoorlijk op je bongospel moeten oefenen.

Om je bananenscore sneller te laten oplopen zul je je moves aaneen moeten rijgen tot combo's, wat er meestal op neerkomt dat je boven alles moet voorkomen dat je apenpoten voortijdig de grond raken, en de aap in een sierlijke, gestroomlijnde serie bewegingen door het level hopt en slingert, vloeiend als water door een rotsige bergbeek.



Met de beloningen in het verschiet dwingt het spel je met zachte hand (alsof dat nodig zou zijn) werkelijk aan je speltechniek te werken, waarbij het een diepgevoelde voldoening schenkt om 'goed' te worden in dit spel.

OVERTROFFEN

Oerwoudgeluiden, tamtamkloppers, confetti, gekke toeters, dansende panda's, loeiende apen, ninja-gorilla's, het zit er allemaal in. Dit spel levert zoveel plezier dat je zin krijgt de hele game binnenste buiten te bongoën, swingend en trommelend voor de hoogste scores, de tofste routes en de strakste roffels.

Ik heb tintelende handen en verkrampte schouders, mijn shirt stinkt naar zweet en het kan me allemaal geen aap schelen.

Dit is een compact en *explosief* beest van een spel, dit is het Nintendo waar ik van houd. Dit is het soort vernieuwende games waar ik voorzichtigjes altijd naar blijf verlangen, ja inderdaad, voorzichtigjes omdat ik te vaak ben teleurgesteld om mijn verwachtingen te hoog te durven stellen. Dit keer zijn mijn verwachtingen overtroffen, en dat maakt gelukkig.

Natuurlijk moet ik het enige minpunt, de korte tijd die nodig is om het eindbeeld te bereiken, nog vertalen in een passende straf en die straf zal vijf punten bedragen. Trekken we deze af van de perfecte score van 100 punten, dan blijft er toch nog mooi een zeer verdiende score van 95 punten over.



Sjezus, daar schrik je je toch een mens van!

GENRE: PLATFORM • AANTAL SPELERS: 1 • VERWACHT: 4 FEBRUARI

SCORE 76

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY
7	7	8

CotN is een vermakelijke City Building game maar nét te veel doorsnee om door te stoten naar de top.



JAN

IMMORTAL CITIES

CHILDREN OF THE NILE

De tijden van de farao's uit het oude Egypte herleven in Children Of The Nile; een bouwsim vol brandend zand en natte voeten.



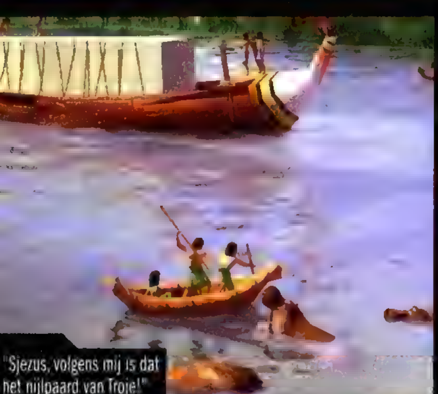
Als je fan bent van games als SimCity 4, Tropico en Pharaoh dan doe je er goed aan je aandacht er even bij te houden. CotN (Children of the Nile) is namelijk een bouwsim die elementen uit die titels samenbrengt en vervolgens een aantal interessante elementen toevoegt.
Je moet wel goed beseffen dat dit een echte bouwsim is. In tegenstelling tot bijvoorbeeld Settlers: Heritage Of Kings (zie elders deze PU), waarin je een mix vindt tussen bouwen en economie enerzijds en knokken anderzijds, ligt hier de nadruk voor 95% op bouwen en uitbreiden. Er zijn wel wat schermutselingen in naburige provincies, je kunt wat bandietenkampen oprollen en zo nu en dan wat tegenstanders platwalsen, maar dat gebeurt enkel op de world map. Het vormt geen integraal spelonderdeel en je hoort achteraf de uitkomst van het gevecht. Het is maar even dat je het weet.



"Smerige aap, zit niet onder m'n rokje te gluren."

OP TIJD AF!

Het is jouw taak een samenleving op te zetten en steeds nieuwe technologieën te ontwikkelen, met als doel het vergaren van prestige. Dit krijg je door je stad uit te bouwen en uit het zand prachtige monumenten en tempels te laten verrijzen.
Uiterlijk moet je je dynastie voortzetten tijdens de drie grote perioden waarin het spel is opgedeeld: de Old Kingdom, de Middle Kingdom en de New Kingdom. Je eigen graftombe bouwen (en op tijd af hebben!) is daarbij een must.



"Sjezus, volgens mij is dat het nijlpaard van Troje!"

DE NIJL OVERSTROOMT

Maar ook het gewone volk moet worden voorzien in tal van behoeften en daar gaat CotN behoorlijk diep in. Er zijn allerlei Goden die aanbeden worden, dus moeten er verschillende tempels zijn. De tempels moeten worden bevolkt door priesters die het geloof uitdragen. Voorts moeten er ziekenhuizen zijn, markten om te handelen, broden om te eten, stenen om te bouwen, papyrus om op te schrijven en akkers om tarwe te verbouwen. Ook overstroomt de Nijl op regelmatige basis en dat betekent een kleine ramp die weer het hoofd geboden moet worden, aangezien de meeste akkers op de vlaktes aan de Nijl liggen.
De vertakking van de economie is behoorlijk complex en alle onderdelen moeten goed lopen. Daarbij werd ik soms moe van mijn onderdanen die stuk voor stuk een eigen agenda en dito wensenlijstjes hebben. Het is dus af en toe een zware baan, dat Farao zijn.



Het levende standbeeld had te veel concurrentie om belangstelling te trekken.

DISSEN?

Eigenlijk valt er bar weinig aan te merken op CotN maar toch raakte ik niet volledig in extase van het spel. De game is oerdegelijk, lang speelbaar en doet wat het moet doen. Wellicht komt het omdat je niet echt het idee krijgt die gigantische, overweldigende megamonumenten zélf te bouwen waardoor je daadwerkelijk het gevoel zou krijgen een God op Aarde te zijn.
Tevens vond ik het veeleisende gedrag van je onderdanen soms echt too much. Volgens mij liet farao Toetanchamon zich niet dissen in het Oude Egypte en werden te brutale onderdanen met harde hand de mond gesnoerd.
Overigens is CotN de eerste in een reeks van Immortal Cities games dus Tilted Mill heeft nog even de tijd om haar formule aan te scherpen en te perfectioneren.

BUDGETBAKKEN

Tilted Mill is min of meer een voortzetting van Impressions, de studio die verantwoordelijk was voor spellen als Caesar, Zeus en Pharaoh. Mocht je ze in de budgetbakken tegenkomen, hou er dan rekening mee dat de meeste er grafisch niet meer uit zien! Qua spelmechaniek en diepgang hebben ze de tand des tijd echter behoorlijk doorstaan.



Een voordeel van de woestijn is wel dat er zelden Tsunami's voorkomen.

STEVEN 

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY	SCORE
7	7	8	73

"Een platformer, een platformer... mijn koninkrijk voor een fatsoenlijke platformer!", aldus Bill Gates.

BLINX 2

MASTERS OF TIME & SPACE





Eindelijk is men er achter gekomen waarom katten zo goed kunnen zien in het donker

Ik hou van platformgames! Er is niets waar ik zo enthousiast van word als een nieuwe Mario game. Behalve een nieuwe Zelda game dan... of een nieuwe Final Fantasy... ach, je begrijpt wel wat ik bedoel.

Bedrijven als Naughty Dog en Insomniac hebben ondertussen wel bewezen dat er meer bedrijven zijn dan Nintendo die een hoogstaand platform avontuur kunnen leveren. Toch is het Microsoft nog niet gelukt om een noemenswaardige platformheld naar de Xbox te lokken (los van Sonic).
Misschien dat menig schattig gaming icoon wordt afgeschrikt door het onaantrekkelijke uiterlijk van het zwarte monster? Evengoed wil Microsoft natuurlijk een exclusieve platformheld en Blinx was de aangewezen persoon om die rol te vervullen.
Nu moet ik heel eerlijk zeggen dat het eerste deel mij niet echt aansprak. Het feit dat ik als platformliefhebber niet eens de moeite heb genomen om het origineel uit te spelen zegt genoeg. De vage kat met z'n stofzuiger miste de nodige charisma om mijn interesse echt te wekken.
Ik kan dus niet beoordelen of Blinx 2 beter is dan zijn voorganger (ook al heb ik naar mijn mening een redelijk goed beeld van het eerste deel) maar ik kan wel kijken of Blinx 2 op zichzelf een goede game is. Laat ik dat dan ook maar als uitgangspunt nemen.

> "EEN ECHTE PLATFORMHELD KNUTSEL JE NIET ZELF IN ELKAAR."



Als er één ding slecht is voor een stofzuiger, is het wel zand.

AAN HET HANDJE

Zoals gezegd was de belangrijkste reden om het origineel te laten liggen, het gebrek aan uitstraling van de hoofdpersoon. Ditmaal speel je gek genoeg niet eens als Blinx maar creëer je jouw eigen tijd-manipulerende kat.
Nu zijn de customizing opties meer dan toereikend om een geinig personage te ontwerpen maar toch wordt in mijn optiek een echte platformheld kant en klaar geleverd, die knutsel je niet eerst zelf in elkaar.
Maar goed, ik roep zelf altijd het hardst dat het uiteindelijk om de gameplay gaat, dus deze keuze zal ik Artoon niet kwalijk nemen. Trouwens, als je naar de gameplay kijkt is het wel erg duidelijk dat de ontwikkelaar zich bewust is van het gebrek aan soortgelijke games op de Xbox want je wordt continu aan de hand genomen. Van de bijna beledigende langzame start tot de tips tijdens de puzzels aan toe, wordt er op geforceerde wijze getracht om je zo min mogelijk te laten nadenken.

ALLERAARDIGST

Maar niet alles in het Blinx universum verdient kritiek. Grafisch ziet de game er alleraardigst uit, ook al is het op dit gebied niet de meest indrukwekkende Xbox-titel. En aan leuke gameplay elementen ontbreekt het ook niet.
Je kunt dubbele sprongen maken, meppen met je stofzuiger, en shit opzuigen en afschieten. Verder kan je na het verzamelen van tijdkristallen (ditmaal kun je de verschillende types door elkaar heen verzamelen) de tijd vertragen, stilzetten, en terug- of vooruitspoelen.
Er zijn ook contextgevoelige situaties in het spel waarbij je één van deze effecten bewerkstelligt door simpelweg op de knop te drukken die in beeld verschijnt. Soms moet je à la Neo in The Matrix een salvo vertraagde kogels ontwijken, alles op pauze zetten om water weg te vegen of door de tijd terug te spoelen een kapotte brug of schakelaar herstellen. Inderdaad, best leuk bedacht. Jammer dus alleen dat tegelijkertijd met de introductie van een puzzel de oplossing wordt bijgeleverd.

SLUIPEN

Volledig nieuw zijn de levels waar je als een varken van de Tom Tom gang speelt. Deze gedeelten beslaan bijna de helft van het spel en bestaan voornamelijk uit stealth missies waarbij je ongezien de timesweeper katten moet tegenwerken. Veel sluipen dus en met behulp van gadgets uit het zicht blijven.
Een leuke extra is de co-op optie, zodat je de Story mode met z'n tweeën kan spelen. Er is zelfs een four-player mulitplayer mode aanwezig (die overigens niet erg vermakelijk is), waarin je elkaar verrot kan knallen met de verspreid liggende rotzooi.
Blinx 2 is al met al best een geinige platformgame maar omdat dit vervolg de rol vervult van exclusieve platformtitel vergelijk je 'm al snel met games als Mario en Jak, en zo goed is Blinx 2 zeker niet.



"But...? Een zesletterwoord beginnend met But? Butplug? Nee dat past niet. Nou Nance, ik kom er niet uit."

ARTOON • MICROSOFT • TEL: 020-5001005 • WWW.XBOX.COM
GENRE: PLATFORM • AANTAL SPELERS 1-4 • VERWACHT: OUT NOW

Formule 1 aan je muur!



Haal hem snel in huis!

Of bestel hem op www.media-shop.nl en kijk onder Formule 1

MINI-MINI-MINI ADVENTURE SPECIAL

OUT NOW • HOUSE OF TALES • DIGITAL JESTERS • NOBILIS BENELUX • WWW.THEMOMENTOFSILENCE.COM

PC

JAN — GRAPHICS 7 — REPLAY 5 — GAMEPLAY 8 — SCORE 79

THE MOMENT OF SILENCE

Adventures zijn dood... we horen het al jaren. Maar als je goed kijkt, zie je het genre toch nog met regelmaat opduiken. Mag ik daarom een momentje stilte voor dit fraaie Moment Of Silence.

Corruption! Power! Global Domination! Met deze drie krachttermen op het hoesje van The Moment Of Silence weet dit adventure in ieder geval te intrigeren.
Jij speelt Peter Wright, woonachtig in New York. Wright probeert zijn leven op orde te krijgen nadat zijn gezin is omgekomen.
Op een kwade dag wordt zijn buurman bruut van z'n bed gelicht door een SWAT Team. Jij gaat op onderzoek uit en komt erachter dat de afgevoerde man een journalist was. Al snel kom je terecht in een web van intriges, corruptie en samenzweringen dat niet onderdoet voor de gemiddelde X-Files aflevering. Het verhaal zorgt er dan ook zeker voor dat je door wilt blijven spelen.

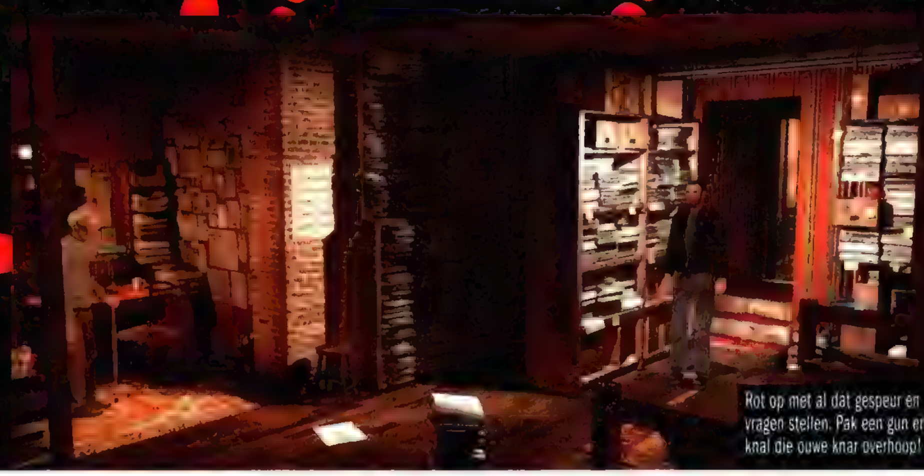
POINT & CLICK

MoS gebruikt een traditioneel point & click interface waarbij je met de muis klikt op omgevingen om Wright te bewegen, te laten praten met allerhande figuren en zaken te onderzoeken.
Het spel maakt gebruik van een mix van pre-rendered achtergronden en interactieve gebieden, tezamen met 3D personages. De mix werkt prima, vergelijkbaar met de Syberia serie van Microids.
De locaties zijn afwisselend (ruim zeventig in totaal) maar het zijn vooral de personages die je tegenkomt die het spel levendig houden. De voice-acting is van hoog niveau en dat houdt je betrokken bij je avonturen, ondanks het feit dat Wright zelf een tikje kleurloos is.

PUNTJE VAN JE STOEL

De puzzels variëren van logisch tot bij vlagen verdraaid lastig maar de ervaren adventure speler zal de balans prima vinden. Voor nieuwkomers in het genre is er een hintsysteem dat geen oplossing verschaft maar wel je de juiste ...eeeh... hint geeft wat te doen.
Het is jammer dat ik eigenlijk niks over het verhaal kan verklappen want ondanks dat het niet wereldschokkend origineel is (wat zeg ik, best wel cliché) steekt het toch zo goed in elkaar dat het je op het puntje van je stoel houdt. Mede daardoor is The Moment Of Silence een van de betere adventures van de afgelopen tijd.


De dader gaf als hint: 'Loop naar de Maan'. Op naar de sterrenwacht dus.


Rot op met al dat gespeur en vragen stellen. Pak een gun en knal die ouwe knar overhoop!

OUT NOW • FROGWARES • NOBILIS BENELUX • WWW.FROGWARES.COM/SHERLOCK&WATSON/INDEX.HTM

PC

JAN — GRAPHICS 8 — REPLAY 5 — GAMEPLAY 7 — SCORE 70

SHERLOCK HOLMES - THE SILVER EARRING

De beroemde Engelse detective uit het Victoriaanse tijdperk laat eindelijk weer eens van zich horen in The Silver Earring. Een adventure voor speurneuzen en quizmasters.

Sherlock Holmes en zijn sidekick Watson doken al vaker op in adventure games. De Engelse speurneus is natuurlijk geknipt voor het genre waarin het ondervragen van personen, het afspeuren van verdachte plekken met een vergrootglas en het combineren van voorwerpen tot kunst wordt verheven. Sherlock is voor het adventure geboren!
In deze Zilveren Oorbel draait alles om de moord op Sir Melvyn Bromsby. De man wordt neergeschoten en zijn dochter, Lavinia, is de hoofdverdachte volgens de politie. Holmes denkt er het zijne van en gaat met Watson op onderzoek uit.


De laatste woorden van het slachtoffer waren: "rot op schele snorremans met je geruite petje!" Nou daar schiet je als speurneus weinig mee op dus.

VERDACHT

De voice-acting in Silver Earring is van zeer hoog niveau en past perfect bij deze typisch Engelse game. Ook de graphics zijn super gedetailleerd, bijna foto realistisch met veel oog voor detail. Iedere omgeving waarin je mag speuren naar sigarenpeukjes of een stukje stof van de mogelijke dader, komt knisperend scherp in beeld.
Jammer is wel dat de puzzels wat in de minderheid zijn en dat kletsen met personen en verdachte types (in allerlei soorten en maten) het grootste deel van de gameplay in beslag neemt.
Storend zelfs vind ik de quiz die na ieder hoofdstuk langskomt. Je krijgt een aantal belangrijke vragen over de voortgang van de zaak en door je een weg te banen door al je clues, papieren, notities en voorwerpen kun je uiteindelijk het goede antwoord altijd wel vinden. Toch is dit tijdrovend en een onderdeel dat gewoon niet goed uit de verf komt.
Als speurneuzen avontuur biedt Silver Earring voor de rest conservatief vermaak.


"Gni, gni. Ze schrijft dat ze zou willen dat ik haar tamponnetje was. Wat een deugniet die meid."

SCORE **79** | GRAPHICS **8** | REPLAY **8** | GAMEPLAY **8**

Iedereen die op een nieuw tennisspel in het Mario-universum zat te wachten zal hier van smullen. Alleen; zit er wel iemand op te wachten?



FRIVOLE BASELINER

Jan wil graag een Mario MMORPG, Boris wacht op Battlefield Mario, Skate kijkt uit naar Super Mario Soccer. En wat krijgen we? Mario Power Tennis. Tja, daar zaten we nu net niet op te wachten. Toch, als je er eenmaal aan begint, blijkt het wel weer een verdraaid leuk spelletje te zijn geworden.

Al sinds Pong weten we dat het competitieve karakter van tennis zich uitstekend leent voor vertaling naar een videogame, en juist dat competitieve karakter is krachtig uitgewerkt in Mario Power Tennis.
Op het moment dat de bal jouw kant op komt en jij je zo goed mogelijk positioneert, probeer je je tegenstander nog even in zijn hoofd te kijken. Loopt ie al? Gaat ie al naar het net? Of er juist vanaf? En dan... SLAM! Zo van, daar kun je het mee doen! Om jezelf vervolgens meteen weer als ontvanger te positioneren. Waar zal de bal ongeveer terechtkomen?
Dit heen en weer spelen gaat sneller dan denkend valt bij te houden. Je moet echt in de flow van het spel komen om je concentratie tijdens een rally van soms wel twintig slagen te bewaren. Het is spannend, soms zenuwslopend.

REALISTISCH

Mario Tennis was al een uitstekende game op de N64. Als je in Mario Power Tennis de speciale slagen uitschakelt en kiest voor een toernooi op normale speelvelden, kun je genieten van een wat fijner afgestelde, iets uitgebreidere, snellere en mooiere versie van Mario's tennisspel op de N64.

> **"ER IS EIGENLIJK HELEMAAL NIETS MIS MET DIT SPEL."**

Die jongens van Camelot hebben tijdens het leveldesign menig (base)lijntje gesnoven.



Door de A-knop en B-knop in verschillende combinaties en met wisselende timing in te drukken, beschik je over een genuanceerd arsenaal drives, volleys, lobs, dropshots en smashes.
De spelers dragen gekke snorren, malle broeken of soms zelfs helemaal niets, maar verder heb je te maken met een gewoon, realistisch potje tennis. In deze vorm kun je complete toernooien doorlopen; enkelspel, dubbelspel, met één tot vier spelers, zonder ook maar een enkele krokodil op de baan te vinden.

POWER SHOT

Het leukste en meest karakteristieke nieuwigheidje in Power Tennis is het Power Shot. Tijdens elke rally gaat je racket gestaag meer gloeien, afhankelijk van of je beweegt of stilstaat. Als het racket tot het maximale niveau is opgegloeid, kun je twee verschillende soorten krachtslagen maken door tegelijk op de R-knop en A of B te drukken.
Voor de aanvallende krachtslag moet je goed gepositioneerd zijn. Vervolgens zie je een korte animatie, waarin -bijvoorbeeld- Donkey Kong in een kanon springt om zichzelf tegen de bal aan te schieten, die vervolgens vlammend als een komeet op de helft van de tegenstander landt, bijna onhoudbaar. Let wel, bijna, want de animatie waarschuwt de

CAMELOT • NINTENDO • TEL: 030-6097100 • WWW.NINTENDO.COM


Er zijn geen toptennissers met een snor. Wel veel tennisdames die privé graag een tuinbroek dragen (en een vriendin hebben met een snor).


Het enige moment dat Wario bewust bezig is met 'de schijf van vijf'.


"Zeg Wario, ik hoef niet af te vallen. Ik heb me niet volgepropt met gevulde hertenreet tijdens de feestdagen!"

tegenstander al voor wat komen gaat, zodat deze wellicht met een laatste, wanhopige uitval de bal nog nét kan terugkaatsen.
Dit wordt een stuk gemakkelijker als de ontvanger toevallig ook beschikt over een opgegloeid racket. Dan kan hij namelijk een verdedigend Power Shot inzetten, waarbij zijn positie geen enkele rol speelt. Luigi kan bijvoorbeeld vanaf elke positie op de baan zijn stofzuiger gebruiken om zijn tennisracket naar de bal te slingeren, terwijl Waluigi zich zwemmend over de baan verplaatst voor een schier onmogelijke redding.
Door de toevoeging van dit soort Power Shots wint het heen en weer meppen van de bal aan spanning en spektakel, waarbij ook het strategische element wat wordt uitgediept: wat is het beste moment om een Power Shot te gebruiken?

MAFFE ZOOI

Naast het gebruikelijke tennis zijn er een hele hoop Mario-achtige varianten aan het spel toegevoegd. In de spelvariant Ring Shot knal je de bal door ringen om punten te verdienen, die aan je score worden toegevoegd als je 'het punt' wint. Heb je gekozen voor Item Battle dan verschijnen voorwerpenkisten boven het net, waarin zich koopa-schilden, versterkende paddestoelen, een tegenstander-verkleinende bliksem of een onkwetsbaarheid-ster kan bevinden.
Kies je voor een toernooi op de zogenaamde Gimmick Courts, dan kun je een realistische spelervaring helemaal wel vergeten. Deze thematische tennisbanen zijn volgestopt met dingetjes die je kunt gebruiken om het spel van je tegenstander te frustreren, iets wat natuurlijk ook andersom zal gebeuren.
De vloer van Wario's Factory Court bestaat bijvoorbeeld uit lopende banden, die je kunt activeren door de bal door de pijltjes boven het net te slaan. De DK Jungle biedt plaats aan een houten tennisbaan waar Klaptraps over het net lopen. Deze happige reptielen kun je naar de helft van je tegenstander beuken, alwaar ze zich met liefde vastbijten in zijn enkel. Dat tennist een stuk lastiger, helemaal als er drie of vier van die griezels aan je broekspijp hangen.
Minstens zo maf zijn de zes extra games. In Artist on the Court sla je bijvoorbeeld verfballen tegen


Dat beest schijnt nog een hardere service te hebben dan Mark Voelm'npoesis.

een muurtekening om deze in te kleuren. Tic-Tac-Glow is een mengeling van tennis en boter-kaas-en-eieren met de waterballen uit Mario Sunshine. Leuke mini-games ter variatie en om te oefenen, maar niet zo sterk dat ze mij lang bleven boeien.

AANPASSEN

Power Tennis is geschikt voor alle spelers, dus zowel je peuterzusje als je hardcore-broer kunnen ermee aan de slag. Je kunt de moeilijkheidsgraad namelijk op veel verschillende manieren aanpassen, om de spelervaring zo goed mogelijk te laten aansluiten bij je (groeiende) vaardigheden.
Zo is het mogelijk om je spelfiguur automatisch of handmatig te laten uitvallen naar lastige ballen, terwijl computergestuurde spelers kunnen worden ingesteld op vier niveaus.
Ook zijn sommige van de veertien spelfiguren (plus vier vrij te spelen) een stuk lastiger in de vingers te krijgen dan de allrounder Mario. Een technische speler als Shy Guy of een tricky speler als Boo vereist wat meer strategisch inzicht en reactievermogen, maar in de handen van een bekwame speler zijn deze dan ook heel lastig te passeren.

FRAAI UITERLIJK

Dat ik niet houd van hippe taal en modewoorden, neemt niet weg dat ik Mario Power Tennis er dope en vet uit vind zien. Natuurlijk valt er ook niet veel meer vorm te geven dan een tennisveld, hooguit vier spelertjes tegelijk en de omgeving, dus is het misschien ook niet zo verrassend dat alles er zeer fraai uitziet.
De puike vormgeving geeft je wel een rijk gevoel tijdens het spelen. Ook al voegt het niets aan de



spelervaring op zich toe, je zult toch genieten van de goedgevulde tribunes van Peach Dome, de gloeiende spooksels rond de baan met het Luigi's Mansion-thema en de uitbundige manier waarop Diddy's bananenslag is geanimeerd.
Wat je ook van de game op zich vindt, de vormgeving en presentatie zijn die van een eersteklas product.

NIKS MIS MEE

Er is eigenlijk helemaal niets mis met dit spel. Solide, speelbaar, puike presentatie, veel variatie, tal van vrij te spelen extraatjes, geschikt voor alle spelers, wat wil ik nog meer? Nou, iets werkelijk baanbrekends of verrassends misschien. De extra speltypen en invloeden uit het Mario-universum zijn tof ter variatie maar in de kern blijft dit natuurlijk gewoon tennis zoals ik dat al zo vaak heb gespeeld. Als je graag tegen je vrienden speelt, en bent uitgeknokt, uitgeraced en uitgefeest met de andere games in het Mario-universum, dan doe je hiermee een goede aanschaf van vergelijkbare kwaliteit, niks meer en niks minder.


Brrrr, dat is nog enger dan een dubbel van Lindsay Davenport en Venus Williams

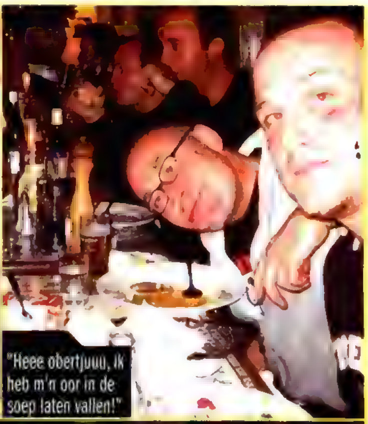
GENRE: SPORT • AANTAL SPELERS: 1 - 4 • VERWACHT: 25 FEBRUARI 2005



Als je eens wist hoeveel moeite het kostte om iedereen uit de plees te vissen, van de vloer op te vegen, de barkruk af te sleuren en bij de meisjes weg te houden om deze foto te maken zou je hem vast veel mooier vinden....



"Zeg ken jij de mosselpan, de mosselpan, de mosselpan..."



"Heee obertjuu, ik heb m'n oor in de soep laten vallen!"

PU'S PARTY REPORT

DE GAMEKINGS WRAP PARTY

Bij een wrap party denk je wellicht aan een kookclubje van dikke huisvrouwen maar in dit geval was het iets heel anders. Gamekings is namelijk een wrap! Met andere woorden, het zit er weer op voor dit seizoen. En dat moest gevierd worden!

Het was een sombere donderdagmiddag toen er totaal onverwacht een mailtje van Boris binnenkwam of we ons die avond wilden verzamelen bij restaurant Kapitein Zeppos waar we zouden gaan eten en zuipen. Daar hoefden we natuurlijk niet lang over na te denken!

Kapitein Zeppos is het lievelingsrestaurant van Jan en volgens de website was het een muzikaal restaurant... Wij dachten gelijk aan een iglo grot met een zigeunerorkest dat Warcraft muziek speelt. Niet best dus.

Eenmaal binnen bleek het een soort studentenrestaurant met een gitaartrio op een piepklein podium. Ik kan je wel vertellen dat de zucht van verlichting van de redactieleden dat trio makkelijk overstemde.

BIERTJE OM

Na vijf minuten gooide Rogier al het eerste biertje om, half over Ed heen dus dat was een prima begin.

We konden aan tafel. De kaart bestond maar uit één A4'tje dus je zou denken dat het makkelijk bestellen was: of je neemt de tournedos of je neemt de zwaardvis en misschien als je lef hebt de mosselen. Inmiddels weet het Zeppos personeel dat een eenvoudige menukaart niet altijd een garantie is voor het soepel opnemen van de bestellingen.

J.J. was in paniek want er stond geen kip op het menu en wat moest hij dan eten? Ed snapte niet waarom er geen gevulde hertenreten besteld konden worden en Dre kon niet kiezen of hij misselijk wilde worden van de zwaardvis of de mosselen op Spaanse wijze.

OPNAMES

Je begrijpt dat Rogier dwars door deze hysterie gewoon items aan het opnemen was. Het ging over de hoogtepunten van dit jaar en het was voor de laatste uitzending van GK. Als je genoemde uitzending bekeken hebt, zul je inmiddels hebben gemerkt dat de Gamekings redactie tijdens de interviews het hoofd meer had bij de keuze tussen biefstuk en zwaardvis en dat die beste game van 2004 hun de reet kon roesten.

Na een paar flessen wijn kwam dan eindelijk het eten en ik moet zeggen, het was two thumps up.

TAFELGESPREKKEN

Als je aan zo'n lange tafel zit, spreek je natuurlijk alleen de mensen die naast je en tegenover je zitten. Zo ben ik op de hoogte van de laatste romantische avontuurtjes van Dre, de frustraties van Fluffy de make-up dame (er is geen enkel middel om de wallen van Rogier weg te schminken) en heb ik de interessante gesprekken van J.J. en z'n nieuwe vriendin kunnen volgen. Al ging dat laatste niet makkelijk want het schijnt dat ze Engels met elkaar praten maar niemand weet het zeker.

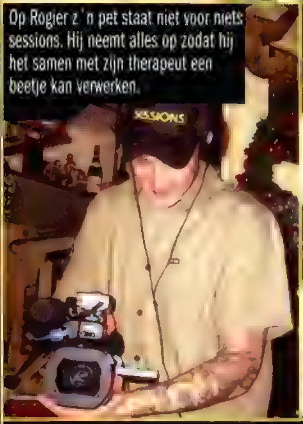
DE BRIL VAN ED

Onbetwist hoogtepunt van de avond was toen iedereen de bril van Ed opzette. De redactieleden wilden wel eens weten hoe het is om door die dure designerbril van de eindbaas te kijken. Hoe dat is? Wazig met vetvlekken en je wordt er flink duizelig van.

Voordat het echte drinken kon beginnen, hield Boris een ietwat benevelde speech die ongeveer zo ging: "bedankt en tot volgend jaar".

Na de wijn kwamen de baco's en na de Irish Cofees werd de avond voortgezet in de Bitterzoet. Niemand weet meer precies wat er in die tent gebeurde of hoe we er überhaupt gekomen waren maar gezellig was het wel!

Ik weet niet meer precies hoe laat het uiteindelijk is geworden maar toen de veegwagentjes al op straat waren, was het dan echt een wrap!



Op Rogier z'n pet staat niet voor niets sessions. Hij neemt alles op zodat hij het samen met zijn therapeut een beetje kan verwerken.



Vroeger had de jeugd nog respect voor oudere mensen denkt Ed somber.



Die nacht had Jan vele nachtmerries...



Ed kon er niet om lachen dat de pootjes van z'n bril na deze foto behoorlijk uitgerekt waren...



"Nee echt, neem het van mij aan, je moet nu instappen. De koersen schieten omhoog volgende maand!"



De Ruubster ziet voor het eerst met wie hij aan tafel zit. Tsja dat is ff schrikken.



Dre en geluidsman Wimmer vinden de opgevouwen servetjes naast hun vet tof!



(Jaaaa ik kan geen onderschrift verzinnen bij mezelf hoor!)

BORIS

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY	SCORE
8	6	7	80

Een flightsim voor mensen die niet willen opstijgen en landen. Hmmm.... waar heb ik dat eerder gehoord?





Ik hou van landen met brede stranden.



"Ooooh, jaaaaah, besproei me, besproei me, ja, jaaaaah!"

ACE COMBAT 5

SQUADRON LEADER

Technisch is het al lang mogelijk om een fatsoenlijke flightsim op je console te spelen maar geen enkele developer heeft het aangedurfd om er eentje te maken. Misschien dat Namco met Ace Combat 5 een geslaagde poging doet?



Ongelofelijk dat die gast kan vliegen met een lange en een korte vleugel.

Dit is alweer het vijfde deel in de Ace Combat serie en dan zou je zeggen dat de franchise toch redelijk succesvol moet zijn geweest door de jaren heen. Tot op een zekere hoogte is dat ook zo. De serie is geliefd in Japan, doet het goed in Amerika maar verkoopt in Europa doorgaans voor geen meter. Dat heeft twee oorzaken: in de eerste plaats zie je in Japan en Amerika de straten volhangen met Ace Combat posters, verschijnen er om het uur spotjes op TV en ligt het spel prominent op ooghoogte in de winkels. In Europa daarentegen krijgt een spel als The Getaway meer prioriteit en blijft er weinig marketingbudget over voor Ace Combat. In de tweede plaats zijn we in Europa te nuchter voor de semi-dramatische dialogen en de tearjerker cutscenes die we ook weer aantreffen in dit nieuwste deel.

EEN LAND DAT NIET BESTAAT

Ace Combat 5 speelt zich af tijdens een fictief conflict in een land dat niet bestaat. Dat is jammer want het spel moet zich nu in allerlei bochten wringen om de speler mee te slepen in het uitgekauwde verhaal. Hadden de makers gewoon een bestaande oorlog gekozen dan waren spelers al lang en breed op de hoogte van de details rond de strijd en beter nog, zouden ze emotioneel betrokken raken bij deze oorlog die zich doorgaans op grote hoogte afspeelt.

Namco wil echter op niemands tenen gaan staan en kiest ervoor om via redelijk mooie cutscenes en ingame radioconversaties een verhaal te vertellen waar ik persoonlijk een slappe lul van krijg.

Denk aan een stille, vrouwelijke straaljagerpiloot die gevoelens ontwikkelt voor een collega en een fotograaf die dat drama en de emoties vastlegt tijdens zijn verblijf op de basis. Zeg maar het verhaal van Top Gun met een twist.

TOEGANKELIJK

Nou ja, lekker belangrijk. Laten we het over wat anders hebben, de actie bijvoorbeeld. Per slot van rekening staat de Ace Combat serie bekend om zijn toegankelijke straaljager gevechten die door iedereen, inclusief je oude dementerende oma, nog prima te spelen zijn.

Ik weet zeker dat zelfs beginners er in slagen om in de eerste missie alle vijandelijke vliegtuigen neer te knallen. Gedurende het spel wordt de moeilijkheidsgraad niet erg veel hoger en toch heeft dat niet tot gevolg dat deze game saai is. Integendeel; de missies zijn afwisselend genoeg om gedurende het hele spel boeiend te blijven en dankzij beloningen voor goede prestaties in de vorm van nieuwe vliegtuigen, blijft er altijd een bepaalde nieuwsgierigheid over wat het volgende level allemaal te bieden heeft.

> "PRACHTIGE BOSSEN, SFEERVOLLE STEDEN, INDRUKWEKKENDE SLAGVELDEN; HET IS WERKELIJK GENIETEN GEBLAZEN."

OHHH'S EN AHHH'S

Maar laat ik ook vooral even stilstaan bij de prachtige graphics. Tuurlijk, alle games zijn tegenwoordig wel voorzien van een beetje leuke visuals maar ik had nog nooit eerder een flightsim op een console gespeeld die zo mooi was. Prachtige bossen, sfeervolle steden, indrukwekkende slagvelden; het is werkelijk genieten geblazen.

Beetje jammer dat je niet hoeft op te stijgen en te landen want anders had je nog veel meer kunnen genieten van al dat moois. Misschien was het spel dan gelijk een beetje moeilijker geweest.

GENRE: FLIGHTSIM • AANTAL SPELERS: 1 • VERWACHT: Q1 2005

NAMCO • SCEE • COLUMBIA TRISTAR • TEL: 035-6250720 • WWWPLAYSTATION.COM

PC

OUT NOW • GSC GAME WORLD • UBISOFT • TEL: 030-6629110 • WWW.ALEXANDER-THEGAME.COM

SCORE **53** | GRAPHICS **6** | REPLAY **6** | GAMEPLAY **5** | JAN

ALEXANDER



"Mannen, de BBQ's staan te gloeien. Vegetariërs en andere watjes, graag een aparte rij vormen voor fruitspiesen, groenteburgers en marshmellows."



Sinds de geruchten over een rondtrekkende bende schapenneukers, hield hij z'n kudde nauwlettend in het oog.

De film Alexander is een epische rolprent vol grootse veldslagen. De game van Ubisoft is echter een schaamteloze cash-in.

Alexander is een RTS gebaseerd op de film met Colin Farrel in de hoofdrol. Ik had op zich goede hoop aangezien het spel uit de stal van GSC komt, en de preview die we eerder speelden best vermakelijk was.
Hier op de redactie gaven we voorheen nogal hoog op over GSC Game World. De Russen wisten met Cossacks een speciaal plekje te veroveren in onze RTS harten. Maar inmiddels heeft de ontwikkelaar aan impact ingeboet. Cossacks II wil maar niet uitkomen en toen ik de laatste build op de Games Convention in Leipzig zag, werd ik niet echt vrolijk. Ook S.T.A.L.K.E.R. begint inmiddels een gebed zonder eind te worden. Waar zijn de Russen in Poetin's naam mee bezig?

LACHWEKKEND

Welnu, met Alexander zijn ze dus de afgelopen tijd bezig geweest. Al kan ik me niet voorstellen dat GSC er echt veel tijd aan heeft besteed. Alexander draait op een licht aangepaste versie van een vier jaar oude engine en is het best te typeren als Cossacks Ultra Light. Was Cossacks in 2001 nog goed voor nachtenlange sessies waarbij Boris, Ruben en ik elkaar bestookten in open velden met onze miniatuurlegertjes, anno 2005 vind ik het allemaal behoorlijk passé.
Daarbij komt dat dit spel werkelijk alle standaard RTS conventies hanteert en dat het je nauwelijks moeilijk wordt gemaakt. Je kunt er honderden arbeiders en soldaatjes uit poepen alsof het de gewoonste zaak van de wereld is. Oké, er zijn vier moeilijkheidniveaus maar een doorsnee RTS gamer klikt zich hier simpel doorheen.
De standaard graphics en het piettepeuterige Madurodam effect is eerder lachwekkend dan vermakelijk. Wel leuk is dat Alexander zelf constant beschenen wordt door een straal zonlicht die hem overal volgt, als ware hij daadwerkelijk een halfgod. Een leuk detail.

BENZINESTATION

Ubisoft doet er alles aan om deze game aan de gewone man én de hardcore gamer te verkopen. Op de hoes van de game prijkt Colin in wapentenue, omringd door de wervende teksten "Gebaseerd op de epische film van Oliver Stone". Ideaal voor de huisvader die bij het benzinestation een leuke spelletje mee naar huis neemt. Ook de leus "Van de makers van Cossacks" ontbreekt niet.
Maar je mag na vier jaar toch meer verwachten van de makers van Cossacks? Cossacks II bijvoorbeeld, al lijkt die game op voorhand al ingehaald te zijn door recente titels. Nee, als je van RTS games houdt, speel dan in hemelsnaam Rome: Total War of Battle For Middle-Earth. Of wacht nog even en ga aan de slag met Settlers: Heritage Of Kingdoms. Ik hoop dat Alexander - net als in het echt - een vroege dood sterft...

PLAYSTATION 2 / XBOX / GAMECUBE

OUT NOW • EA BIG • ELECTRONIC ARTS • TEL: [illegible] • WWW.ELECTRONICARTS.NL

SCORE **79** | GRAPHICS **7** | REPLAY **8** | GAMEPLAY **8** | J.J.

NFL STREET 2



Die gast speelt vast bij The Warriors Within.



Wie gaat er nou sporten als je net een gestolen TV onder z'n shirt heeft verstopt.

EA BIG gaat rustig door met de verruwing van de sport en komt met NFL Street 2. Lekker kleunen in een urban omgeving.

Op het eerste gezicht lijkt NFL Street 2 sterk op zijn voorganger. Zwaar opgepompte gasten in coole kleding spelen in een 'urban' omgeving een versimpelde versie van dé sport in de VS: American Football. Of je hebt de bal en probeert de 'endzone' van de tegenstander te bereiken voor een touchdown, of je probeert de opponent tegen te houden. Hoe vetter je score of hoe harder je de tegenstander tegen het asfalt mept, des te sneller de bekende 'gamebreaker-meter' volloopt.
Kortom, zwaar over de top actie: hét kenmerk van de Street-serie.

OWN THE STREET

Kijk je echter verder, dan zie je dat men heel wat nieuwe ingrediënten in deel 2 heeft weten te stoppen. Zo is de hoofdmoot ditmaal de 'Own the Street' mode. Hier begin je als eenling en is het jouw doel aanvoerder van het beste football-team van de States te worden; een beetje RPG-achtig dus.
Daarbij maak je je karakter sterker door te trainen en verschillende 'mini-games' af te werken. Nieuw zijn ook NFL Challenge (voer bepaalde opdrachten uit en krijg punten) en NFL Gauntlet (neem het op tegen alle teams uit de NFL en unlock coole stuff).
Er zijn ook kleine vernieuwingen. Zo kun je bij een touchdown nu ook voor de twee-punt conversie kiezen. In plaats van vijf yards, dien je dan tien yards af te leggen. Voor de gamers met ballen dus.
Nieuw is ook de Gamebreaker 2, die je complete team (en niet één speler, zoals bij de gewone gamebreaker) all out laat gaan. Je kunt Gamebreaker 2 niet controleren, maar je bent verzekerd van een touchdown (ook als je hem bij de defense inschakelt).
Tof zijn ook de nieuwe moves die je op de spelers kunt loslaten, met als hoogtepunt de wall jump. Doe je deze springende schijnbeweging tegen een 'hot spot' dan loopt de gamebreaker-meter extra snel vol.

FOOTBALL?

NFL Street speelt net zo simpel en vanzelfsprekend als alle EA BIG-series en grafisch ziet het er behoorlijk uit (hoewel de animatie iets minder soepel is geworden, zeker in vergelijking met NBA Street 2).
Echter, als je de sport American Football en dan met name de regels en alle plays niet kent, dan kun je dit hele mooie positieve verhaaltje lekker vergeten. Dan haal je nooit uit dit spel wat een Amerikaan, die tijdens de zwangerschap de spelregels via de navelstreng toegediend krijgt, er wel uithaalt.
En dat is de paradox van dit spel. NFL Street 2 is een prima sportspel dat door 99% van de Nederlanders nooit begrepen zal worden. En wat is daarvan het gevolg? Dat je met goed geluk op de knoppen gaat rammen, en die behandeling verdient NFL Street 2 niet!

OUT NOW • STARBREEZE • VIVENDI • TEL: 020-7951250 • WWW.RIDDICKGAME.COM

PC

J.J.

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY	SCORE
9	8	8	85

THE CHRONICLES OF RIDDICK

Een fantastische shooter op de Xbox maakt nog niet meteen een uitmuntend fragfest op de PC. Dat heeft de ervaring ons inmiddels wel geleerd...

The Chronicles of Riddick was op de Xbox een fantastische shooter, waar in mijn optiek tot nu toe alleen Halo 2 overheen is gegaan. En dan met name omdat laatstgenoemde game een betere verhaallijn en uitdagender, inventievere actie bezat. Maar voor de rest kon Riddick zich uitstekend meten met Bungies meesterwerk.

Op de PC krijg je grotendeels dezelfde game voorgeschoteld als op de Xbox en dat is geen straf. Op grafisch gebied heeft ontwikkelaar Starbreeze er nog een schepje bovenop gedaan en van de waanzinnige Xbox-graphics achterlijk mooie PC-beelden gemaakt.

Jammer voor deze gasten dat Half-Life 2 er is want die gaan qua eyecandy nog een stuk verder, maar dit spel is op high-end PC's echt een lust voor het oog.

KEIHARD

Ook aan de actie en het verhaal (bad ass gevange Richard B Riddick dient uit een van de best bewaakte gevangenissen ter wereld te ontsnappen) is weinig tot niets veranderd. Het leidt allemaal wederom tot harde shoot-outs die worden afgewisseld met sluip actie en praatsessies met tientallen Computergestuurde personages.

Natuurlijk draagt TcoR ook op de PC een dikke 16+ sticker met zich mee. Je kunt je tegenstanders immers op de meest brute manieren afmaken. Wurgen, nekje breken, mesje door de strot, het zit er allemaal bij. Niet voor niets wordt dit spel beschouwd als een van de hardste shooters ooit gemaakt. Ja, ik zie sommige oogjes al twinkelen...

VERSCHILLEN

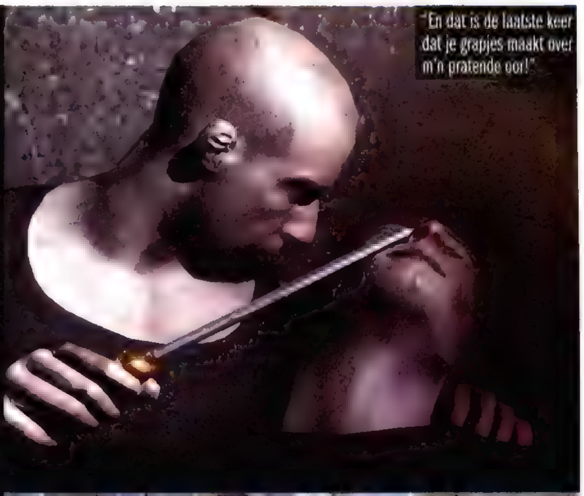
Hebben we hier nu te maken met een regelrechte poort? Nee, niet helemaal; en het verschil zit 'm dit keer niet in de aanwezigheid van een multiplayer want die is er namelijk niet (boze telefoontjes kunnen aan Vivendi gericht worden).

Wat er dan wel anders is? Naast de opgepompte graphics en nieuwe wapens bevat het spel een paar extra levels waarin je in de mini-mechs van de bewakers van de gevangenis kunt stappen. Je weet wel, die kut-machines die je het leven in de Xbox-versie zo verschrikkelijk zuur maakten. Meer verschillen heb ik echter niet kunnen vinden.

Is dat genoeg om voor een Gold Award in aanmerking te komen? De Xbox-versie was immers ook een topper. Nee, zoals ik al eerder zei is Half-Life 2 voor TcoR op de PC het ijkpunt, en dát niveau haalt het spel niet. Ook niet dat van Doom 3 overigens.

Verder vind ik dat ik ondanks allerlei verhalen over een totaal andere spelervaring' te weinig verbouwd is aan de PC-versie. En door de grote concurrentie moet TcoR op dit platform dus een stapje achteruit doen.

Het is gewoon een lekkere game die ik iedereen kan aanraden, maar geen absolute topper.



"En dat is de laatste keer dat je grapjes maakt over m'n pratende oor!"



"Nou Riddick pak je pinpasje, en ik hoop voor jou dat er genoeg op je rekening staat."

NOVALOGIC • ATARI • TEL: 040-2393580 • WWW.NOVAWORLD.COM

PC

BORIS

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY	SCORE
8	8	7	78

JOINT OPERATIONS: ESCALATION

De beste shooter van 2004 heeft zojuist zijn add-on gekregen. Worden wij daar blij van?

Joint Operations: Escaltation is een add-on die maar bitter weinig toevoegt aan het fantastische origineel. Dat is ergens ook logisch want er is jaren aan Joint Operations gewerkt en developer Novalogic is erin geslaagd om een game te maken die in veel opzichten perfect genoemd mag worden. Ik speel het spel nog steeds en met mij vele tienduizenden gamers die misschien net als ik benieuwd waren hoe Novalogic deze game zou kunnen verbeteren.

VETTERE VOERTUIGEN

Escalation kan online met maximaal 150 man gespeeld worden maar ik moet daar gelijk aan toevoegen dat het spel eigenlijk niet leuk meer is als er meer dan veertig á vijftig spelers tegelijk zijn ingelogd. Het is gewoon onmogelijk om ongezien een basis te naderen als er vele tientallen sluipschutters op de loer liggen.

Novalogic heeft dat probleem willen ondervangen met nog vettere voertuigen.

Zware tanks en gevechtshelikopters moeten de balans herstellen maar slagen daar niet of nauwelijks in. Helikopters worden gegarandeerd uit de lucht geschoten en dankzij de Javelin anti-tank raket is ook al het verkeer op de grond uiterst kwetsbaar.

DE MOTOR

In de chaos die ontstaat heeft Novalogic ook de beginnende infanterist willen helpen door hem een kogelvrij vest of een parachute aan te bieden maar beide voorwerpen maken het onmogelijk om ook nog een groot wapen te dragen waardoor de trotse bezitter van een kogelwerend vest is veroordeeld tot een carrière als camper. Nieuw is eveneens de motor die in eerste instantie met veel gejuich werd ontvangen omdat het verreweg 't snelste voertuig is en daaraan was zeker behoefte in de grote maps die zich meer en meer op het vasteland afspelen.

Helaas, de motor is té goed. Het ding is razendsnel en super effectief waardoor een eenheid special forces van de infanterie wordt omgetoverd tot een bende losgeslagen Hells Angels.

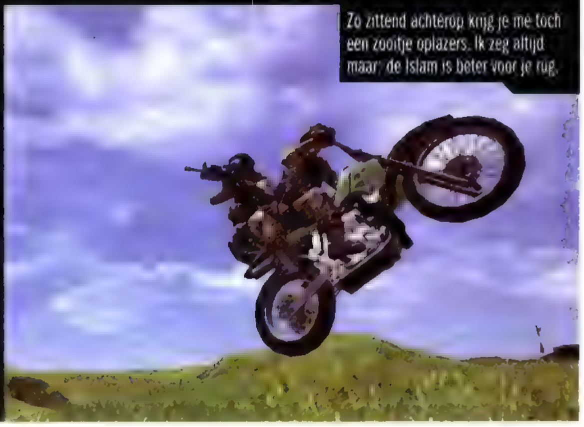
IF IT AIN'T BROKE...

Hoe langer ik Escalation speelde hoe meer ik het idee kreeg dat Novalogic de plank een beetje heeft misgeslagen. Hoewel de nieuwe maps in eerste instantie indrukwekkend en uitgebalanceerd overkomen, blijken het juist de nieuwe voertuigen te zijn die de schijnbaar gevonden balans grondig verstoren. Dat is jammer want het originele spel behoort wat mij betreft nog altijd tot de beste tien games die vorig jaar zijn uitgekomen.

Deze nieuwe Escalation add-on voegt daar bitter weinig aan toe of zoals het gezegde luidt: If it ain't broke, don't try to fix it.



Zo'n chick met een gun vlak achter je, lijkt me niks. Dan heb ik nog liever een vrouw die in m'n auto rijdt.



Zo zittend achterop krijg je me toch een zooitje oplazers. Ik zeg altijd maar: de Islam is beter voor je rug.


Hi PrePay Gaming Pakket
NEC N400i
€ 149,99
Tom Clancy's
SPLINTER CELL
SplinterCell® en nog veel meer games vind je op i-mode!
• inclusief € 15,- PrePay tegoed en € 10,- i-mode tegoed
• Gratis SplinterCell® downloadable game voor je mobiel
• Gratis SplinterCell® PC game
• Gratis wallpapers en ringtones van SplinterCell®
• Met camera en i-mode
gameloft
Ga naar BelCompany, Primafoon, Tell Me of t for telecom.
© 2003 Gameloft. All Rights Reserved. Gameloft and the Gameloft logo are trademarks of Gameloft in the US and/or other countries. Under license by Ubisoft Entertainment. Splinter Cell and Sam Fisher are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries.
i-mode en het i-mode logo zijn merken of geregistreerde merken van NTT DoCoMo, Inc. in Japan en andere landen

OUT NOW • GLOBAL STAR SOFTWARE • TAKE 2 • TEL: [illegible] • WWW.HIDDEN-AND-DANGEROUS.COM

PC

J.J. | GRAPHICS 7 | REPLAY 8 | GAMEPLAY 7 | SCORE 72

HIDDEN AND DANGEROUS 2: SABRE SQUADRON

Het komt niet vaak voor dat ik me ongemakkelijk voel bij een oude review. Maar de 90 die ik Hidden and Dangerous 2 een jaar geleden gaf, daar kan ik vandaag de dag niet meer achterstaan, dat cijfer was te hoog.

Ik merkte dit toen ik de add-on Sabre Squadron speelde. Een game die de fan negen nieuwe singleplayer missies geeft (in Frankrijk, Afrika en Sicilië), je eindelijk co-op aan de gang laat gaan en tevens een aantal nieuwe multiplayer maps biedt. Hele normale stuff voor een add-on.
Maar waar ik bij deel 2 nog compleet uit mijn dak ging, daar had ik bij dit extraatje een vieze smaak in mijn mond. Waarom?

EEN HELE VENT

Ik ben gek op shooters met een snufje tactiek, en de H&D-reeks levert dit... in principe. In deel 2 vond ik mezelf dan ook een hele vent toen ik missie na missie de moffen over de kling joeg. Maar nu, nu ik de oude game deels opnieuw heb gespeeld en een flink aantal SS-missies heb afgewerkt, denk ik daar anders over. Want was ik wel dé man? Of was de A.I. van de opponent gewoon slap. En was mijn tactiek wel zo briljant? Of kon je de Duitsers rustig een voor een afschieten zonder zelf in gevaar te komen? Had je wel zoveel strategie nodig? En moest je wel nadenken bij het toekennen van de uitrustingen voor je teammaten?
Ik kan niet anders dan concluderen dat het antwoord hierop negatief moet zijn. Tuurlijk kun je het jezelf lastig maken door de Tactical Map erbij te gebruiken en alles in stealth te doen. Maar het hoeft niet. Je kunt echt elke missie met één man klaren.

BULLSHIT

Dat merk je al bij de eerste missie. Van tevoren gilt een voice-over dat je geen enkel geluid mag maken omdat anders meteen het hele garnizoen Duitsers op je afkomt. Maar dit blijkt bullshit want als je iemand grof afknalt, komen er inderdaad een paar Duitsers op je af, maar een garnizoen??? En zo gaat het bij alle missies.
De Rambostijl wordt beloond door de matige A.I. en dat mag echt niet bij een tactical shooter.

KUTGAME?

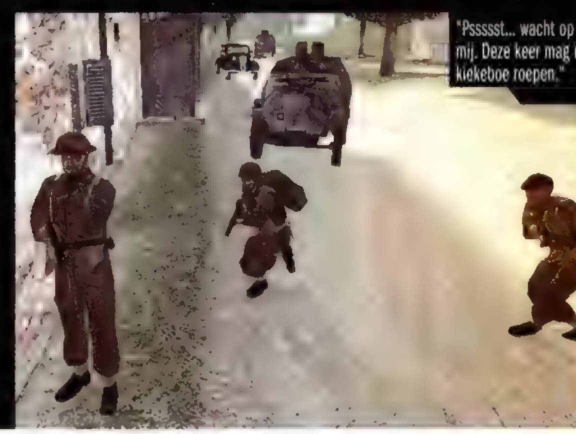
Kutgame dus? Nee, dat ook weer niet. De SS-missies en de multiplayer maps zijn best leuk maar niet meer dan dat. Slechts de co-op mode (online) is een welkome aanwinst, aangezien hier een deel van de kritiek wegvalt omdat je eigen maten je in ieder geval niet voor de voeten lopen.

ZWETSEN

Al met al is Sabre Squadron dus een aardige add-on, met een faire prijs (19,95 of 39,95 met deel 2 erbij), die alleen bij de fans van deel 2 zal aanslaan.
Of beter gezegd bij die fans die vinden dat ik in dit stukje ouderwets uit mijn nekharen loop te zwetsen.



De meeste LPF leden waren nog wat onwennig tijdens hun teambuilding dag. Maar aan Mat Herben kon je zien dat ie legerervaring had.



"Psssst... wacht op mij. Deze keer mag ik kiekeboe roepen."

OUT NOW • POCKETEERS • ELECTRONIC ARTS • TEL: 020-6589988 • WWW.EAGAMES.NL

GAME BOY ADVANCE

JAN | GRAPHICS 7 | REPLAY 8 | GAMEPLAY 8 | SCORE 80

NEED FOR SPEED: UNDERGROUND 2

Racegames hebben op de GBA doorgaans niets te zoeken. Dat bewees EA onder andere vorig jaar met een geforceerde poging NFS: Underground naar Nintendo's handheld te brengen. Het vervolg tapt echter uit een heel ander vaatje.

De vorige NFS: Underground op de GBA was geen slecht spel, het zag er alleen niet uit en de framerate kakte af en toe behoorlijk in.
Op beide punten maakt deel 2 die fouten in ieder geval meteen goed. Nog steeds is het beeld bij vlagen kartelig en korrelig maar de 3D wagens en 3D tracks komen een stuk fraaier in beeld. Sowieso is de framerate beduidend sneller en stabieler.
De Underground reeks draait om het tunen en het verfraaien van je wagen en dat wil je terugzien wanneer je met je racemonsters het nachtelijke asfalt op scheurt. Dat viel in de vorige game een beetje tussen wal en schip, wederom door de tegenvallende graphics.
Deze keer zien de wagens er een stuk scherper uit en dus zie je ook wanneer je een neon kit hebt aangeschaft of wanneer je een sexy glimmende metallic laag hebt aangebracht. En dus is de bevrediging van de verfraaiing veel groter.

SHORTCUTS

Qua gameplay ben je ook wel een tijdje zoet; er zijn namelijk meer dan achttien verschillende automerken en tien verschillende categorieën waarin je mag tunen. Vervolgens kun je ook verschillende body kits scoren om je bumpers, deuren, lak, velgen, rimms, spoilers en weet ik veel wat cooler te laten ogen.
Ook zijn er meer dan genoeg events en minigames om je vingers blauw te duwen op de GBA knopjes. Tracks zijn drukker met tegemoetkomend verkeer, er zijn meer shortcuts en ramps zorgen voor leuke jumps tijdens de races.
Qua controles is deze versie (logischerwijs) nog meer arcade dan op de console of PC. Beuken tegen de vangrail is nauwelijks een probleem en een crash met een andere weggebruiker zorgt voor vertraging maar nooit zo dat je meteen uit de race ligt. Het past allemaal goed bij het snelle karakter van deze game.

INDRUKWEKKEND

Nog steeds speel ik honderd keer liever racegames met een controller in mijn handen dan wanneer ik een pixelig autootje met een D-pad, schouderbuttons en een A en B knop door een bocht moet duwen op een klein schermpje. Maar ook Doom 2 speel ik honderd keer liever op de PC dan op de GBA.
Dat wil nog niet zeggen dat beide genres per definitie niet zouden thuishoren op de GBA. Sterker, NFS: Underground 2 werkt weldegelijk en biedt nagenoeg net zo veel diepgang en tuning-mogelijkheden als zijn grote console broer, en dat is een indrukwekkende prestatie.



Het is meer Needje for Speedje...



Op weg naar een afwerkplek zo te zien

PLAYSTATION 2

OUT NOW • CAPCOM • CONTACT DATA • TEL: 076-5484848 • WWW.CAPCOM.COM

SCORE 58 | GRAPHICS 6 | REPLAY 5 | GAMEPLAY 6 | STEVEN

CAPCOM'S FIGHTING JAM



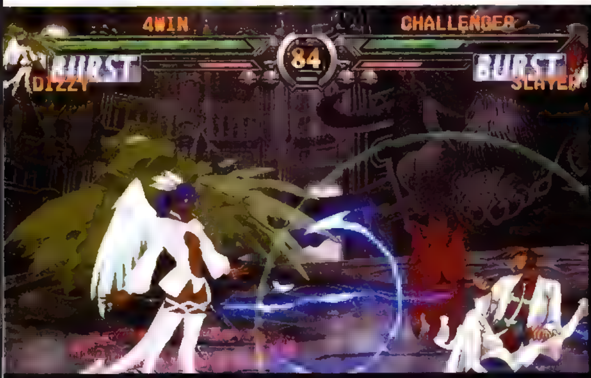
De aanwezigheid van personages uit verschillende fightinggames is een van de interessantste kenmerken van deze titel, maar hier komt ook een van de grootste punten van kritiek uit voort. In Fighting Jam komen namelijk personages uit Street Figher II, III en Alpha, alsmede Darkstalkers en Red Earth samen. Dat klinkt veelbelovend, het probleem is alleen dat er slechts enkele personages uit die games zijn gekozen, waardoor het zomaar kan gebeuren dat jouw favorieten er niet bij zitten. Waar de fuck is Ken?!?
Leuk is wel dat de kenmerkende eigenschappen van de gameplay uit de verschillende games zijn meegenomen. Hierdoor is het interessant om te zien wat er gebeurt als je bijvoorbeeld een personage met een counter uit SF Alpha laat vechten tegen iemand die een supermove heeft uit SF III.
Fighting Jam is geen slecht spel maar het is gewoon een schaamteloze mix van oude Capcom games, waardoor het allemaal wel heel erg bekend aanvoelt. Ook zijn de 2D graphics niet groots en het geheel, van de gameplay tot de presentatie aan toe, komt een beetje achterhaald over.
Alleen de echte diehard fans van 2D (Capcom) fightinggames, zullen hier wel enig genoegen uit halen. Maar zelfs ik, als oude Street Fighter II veteraan, was erg snel op Capcom's Fighting Jam uitgekeken.

XBOX

OUT NOW • ARC DEVELOPMENTS • MAJESCO GAMES • GLOBAL DISTRIBUTION • TEL: 010-2950717 • WWW.GUILTYGEARX2RELOAD.COM

SCORE 83 | GRAPHICS 8 | REPLAY 9 | GAMEPLAY 8 | STEVEN

GUILTY GEAR X2 #RELOAD



Ondanks dat Guilty Gear een 2D fightinggame is, kun je duidelijk zien dat het een recent product is want grafisch overtreft het alle andere games die gebruik maken van sprites. De handgetekende animaties zijn schitterend, evenals de fantasierijke achtergronden. De actie ontvouwt zich in een razend tempo (zoals het hoort) en het characterdesign is briljant.
Ik schreef dit onlangs al in mijn preview van Guilty Gear Isuka maar het kan geen kwaad om nogmaals met een lofuiting te komen. De Guilty Gear spelreeks is binnen dit genre zonder enige twijfel de ongekroonde koning als het op de ontwerpen aankomt.
Guilty Gear X2 #Reload is, zoals de omslachtige titel al doet vermoeden, niet echt een nieuw deel maar een update op het vervolg op Guilty Gear X... dat ook een vervolg is. Deze ingewikkelde voorgeschiedenis houdt in ieder geval in dat de gameplay ondertussen is geperfectioneerd en de 2D actie onovertroffen is.
De standaard aanvallen, het dashen door het level, de counters, de speciale aanvallen... de uitgebreide mix van moves zorgen voor spetterende actie. De online mode maakt de ervaring compleet.
X2 #Reload is zonder enige twijfel de beste en meest complete 2D fightinggame die ik in lange tijd heb gespeeld. Wie zegt dat sprites outdated zijn?

PLAYSTATION 2

OUT NOW • PLAYMORE • GAMEWORLD • TEL: 010-298 3838 • WWW.SNKPLAYMORE.COM

SCORE 72 | GRAPHICS 7 | REPLAY 7 | GAMEPLAY 7 | STEVEN

KING OF FIGHTERS 2000/2001



Spelreeksen als Fatal Fury en King of Fighters gaan ondertussen al weer heel wat jaartjes mee en hebben hun bestaansrecht wel verdiend.
Gezien de populariteit onder liefhebbers is het dus ook niet zo gek dat deze games nog steeds worden uitgebracht. En zie hier, King of Fighters 2000 en 2001 samen op één schijfje. En is dat nou iets om blij van te worden? Op zich wel ja, als je deze games nog niet hebt en geïnteresseerd bent in 2D fightinggames. Nu klinken deze voorwaarden nogal vanzelfsprekend maar dit is simpelweg wel waar het op neerkomt. Beide games zijn namelijk verschrikkelijk goed en behoren absoluut tot de top van het genre.
Het gegeven is simpel: je kiest één of vier personages (afhankelijk van de mode die je hebt geselecteerd) en je schopt je tegenstanders verrot. Hiervoor heb je twee soorten schoppen en stoten tot je beschikking, evenals striker moves waarbij een extra personage je helpt met aanvallen.
Het aanbod van vechters is uitermate indrukwekkend, het is alleen wel jammer dat dit rooster van speelbare personages van beide games nagenoeg overeenkomstig is.
Twee 2D fightinggames dus die tot de beste in hun soort mogen worden gerekend (maar wel veel overeenkomsten hebben) op één disk. SNK bedankt!

PC

OUT NOW • PEOPLE CAN FLY • DREAMCATCHER • NOBILIS BENELUX • TEL: 0032 (0)10686474 • WWW.PAINKILLERGAME.COM

SCORE 78 | GRAPHICS 8 | REPLAY 7 | GAMEPLAY 8 | JAN

PAINKILLER: BATTLE OUT OF HELL



Painkiller was een vette shooter die begin 2004 het licht zag. Heerlijk knallen tegen een reeks demonische creaturen, hectische gameplay, dikke hardrock en vette bosses. Het spel had ook zijn minpuntjes, zoals de vervelende lange laadtijden en de wat repetitieve gameplay... en die zitten er nu ook weer in. Op zich niet zo heel vervelend, ware het niet dat People Can Fly het nodig vond voor de add-on een aantal platformonderdelen boven borrelende lavapitten te moeten bedenken. Er geldt echter een ongeschreven wet: jumppuzzels horen NIET thuis in shooters!!!
Voor de rest mag Battle Out Of Hell er best wezen met twee nieuwe wapens, nieuwe multiplayer modes en maps plus nieuwe levelbosses en hordes nieuwe, funny tegenstanders.
Het leuke van de gevechten is dat de levelboss fights, puzzels op zich zijn waarbij je echt moet uitdokteren hoe je de creep in kwestie omlegt.
Het schieten op het kanonnenvoer is weer aangenaam hectisch; de baddies komen van alle kanten aangesneld. Ideaal voor een van de twee nieuwe wapens: de combi van een machinegeweer en een vlammenwerper.
Battle Out Of Hell is dus een aangename hernieuwde kennismaking, alleen die laadtijden blijven tergend...

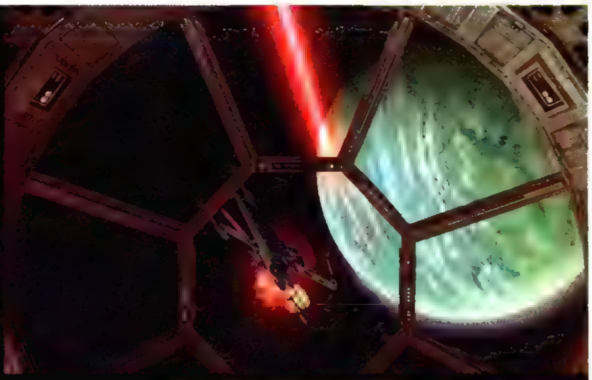
OUT NOW • SOE • LUCASARTS • ACTIVISION • CONTACT DATA • TEL: 076-5484848 • WWW.LUCASARTS.COM

PC

JAN | GRAPHICS 8 | REPLAY 7 | GAMEPLAY 7 | SCORE 72

STAR WARS GALAXIES: JUMP TO LIGHTSPEED

Toen J.J. en ik een paar jaar geleden voor het eerst SW Galaxies aanschouwden in een van de vele peeskamertjes die de E3 rijk is, vielen onze monden open. Het waren vooral de battles in space die diepe indruk maakten. Helaas zaten die niet in SW Galaxies zelf maar moesten we wachten tot de add-on... en die sprong naar lichtsnelheid is nu eindelijk gemaakt.
Een beetje jammer vind ik de designkeuze van de makers. In plaats van de space battles speciaal te ontwerpen voor de liefhebbers van de oude X-Wing en TIE-Fighter games van LucasArts, zijn de dogfights in de ruimte erg arcade en komt het neer op knallen, knallen, knallen en nog eens knallen.
Op zich best leuk, alleen gaat het er niet om hoe goed je skills zijn maar hoe goed je spaceship is uitgerust. Je kan nog zo'n scherpschutter of meester in uitwijkmanoeuvres zijn, als een andere speler dikkere schilden heeft, kun je hem/haar nooit verslaan. En dat betekent tientallen, zo niet honderden dogfights met NPC's afwerken om maar ervaring en cash te verdienen en dikkere onderdelen te kunnen kopen.
Wel tof is dat je je eigen schepen kunt ontwerpen en dat de battles in space prachtig ogen.
Al met al is Jump To Lightspeed een aardige aanvulling voor Galaxies spelers, maar het zal zeker geen nieuwe zieltjes winnen.



OUT NOW • ATARI • TEL: 040-2393580 • WWW.GODZILLA.COM

PLAYSTATION 2 / XBOX

SKATE | GRAPHICS 6 | REPLAY 6 | GAMEPLAY 6 | SCORE 59

GODZILLA: SAVE THE EARTH

Vorig jaar bestond Godzilla 50 jaar. Reden voor ontwikkelaar Pipeworks Software om bijna twee jaar na Godzilla: Destroy All Monsters Melee (die in 2003 uitkwam op de GameCube en Xbox) nog iets bijzonders uit de hoge hoed te toveren.
Nou ja, bijzonders... Save The Earth is alleen leuk op die momenten dat je met drie andere Godzilla fanaten behoefte krijgt aan een onvervalst beuk en knalfestijn. Alleen, waar tover je in ons land drie liefhebbers van dit grote groene monster vandaan?
Hoe dan ook: de multiplayer in deze arcade-achtige kill en destroy game is zo'n beetje het enige onderdeel dat daadwerkelijk weet te boeien. Dat ie op beide consoles ook online speelbaar is, is een leuke bijkomstigheid maar het ligt niet in de lijn der verwachtingen dat servers overbelast zullen raken omdat er te veel spelers willen joinen...
Ook voor de singleplayer hoef je het niet te doen; het verhaaltje is flinterdun, de gameplay niet al te bijzonder (beetje beuken, vuurspuwen, gebouwen op de kop van de tegenstander gooien om uiteindelijk een zooi andere monsters te unlocken) en de lengte is aan de geringe kant.
Wellicht dat de Challenge mode met een aantal aardige gameplay varianten de pijn nog wat verzacht maar ook Godzilla had zichzelf ongetwijfeld een leuker verjaardagscadeau gewenst.



OUT NOW • TAITO • MAJESCO • UBISOFT • TEL: 030-6629110 • WWW.UBISOFT.COM

XBOX

JAN | GRAPHICS 7 | REPLAY 7 | GAMEPLAY 8 | SCORE 70

ULTRA BUST-A-MOVE

Er zijn inmiddels al ik weet niet hoeveel Bust-A-Move games uitgekomen en ik blijf het een vreselijk leuk spelletje vinden.
Het is na Tetris een van de meest verslavende puzzel- annex behendigheidgames die ik ken.
Ultra Bust-A-Move is een opgeleukte Xbox-versie van het aloude spelletje waarbij je zo snel mogelijk, overeenkomstig gekleurde balletjes in een schermpje aan elkaar moet linken zodat deze ontploffen. De bedoeling is zo snel mogelijk het volledige scherm te clearen.
De graphics zijn funky, de kleurtjes net weer een tikkie hipper en er zijn wat variaties op de Classic mode.
Echt nieuw is de mogelijkheid om Bust-A-Move te spelen via Xbox Live. Dat is leuk tegen vrienden maar niet tegen vreemden omdat tegenstanders (net als bij zoveel andere two-player games via Xbox Live) als ze dreigen te verliezen, gewoon kunnen stoppen met het spel. Gevolg is dat ook al was jij aan de winnende hand, je dan helemaal geen punten krijgt.
Dit probleem zagen we onlangs ook al bij Pro Evolution Soccer 4 games via Xbox Live en het wordt echt de hoogste tijd dat Microsoft serieus actie gaat ondernemen tegen deze neppe attitude.
Voor de rest blijft Bust-A-Move een superleuk tijdverdrijf.



OUT NOW • EIDOS • TEL: 0141069670 • WWW.BYWGAME.COM

XBOX / PLAYSTATION 2

J.J. | GRAPHICS 6 | REPLAY 3 | GAMEPLAY 5 | SCORE 38

BACKYARD WRESTLING 2

Het idee is helemaal goed: matten op toffe locaties met veel bloed, met totaal gestoorde worstelaars. In de VS is Backyard Wrestling dan ook erg populair. De rednecks willen bloed en gore zien. Ik ook maar dan wel in een fatsoenlijk spel.
De eerste Backyard Wrestling was kut en men is er in geslaagd om van deel twee kut in het kwadraat te maken. Opnieuw word je geconfronteerd met fletse graphics, verrotte en buggy animatie, repetitieve gameplay en vooral een hele matige besturing.
Feitelijk werkt BYW2 als volgt: als je er in slaagt om jouw moves in hoog tempo achter elkaar te plakken, dan win je gegarandeerd. Overpakken bij aanvallen is namelijk alleen bij grapples echt goed mogelijk. En leuk hoor al die voorwerpen die je kunt pakken maar het rammen is zo nep en eentonig uitgewerkt, dat je het snel vergeet. Het ergste is echter dat je ook mis kunt slaan en toch kunt raken. Kwestie van matig programmeerwerk.
Het is allemaal zo suf en eentonig, dat zelfs de aanwezigheid van pornosterretjes als Tera Patrick en de tracks van de Insane Clown Posse niet meer helpen.
Trek je dus niks aan van het verkoopsucces in de VS. Die gasten kiezen immers ook Bush als president.



HALO 2 PART II

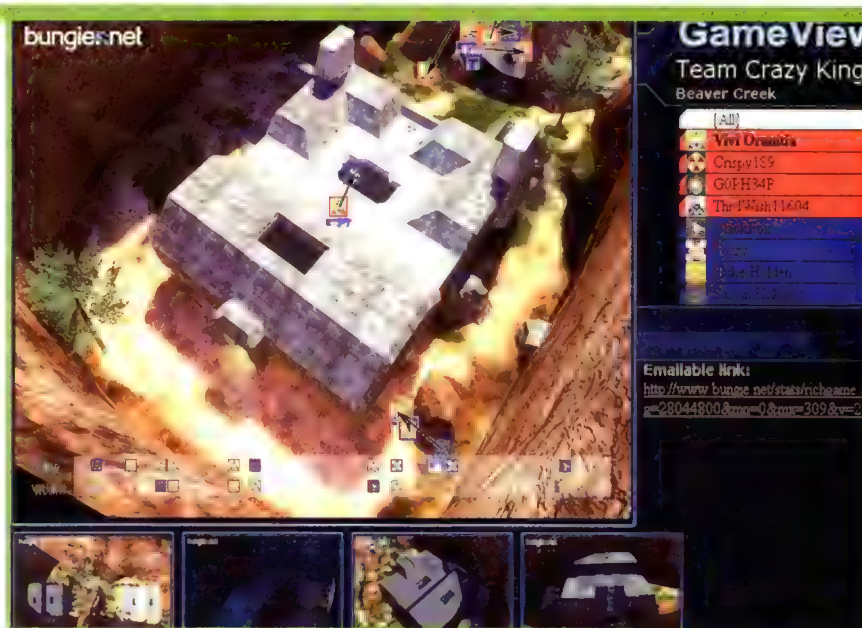
Hadden we in het eerste deel van ons online verslag over Halo 2 nogal wat kritiek op de structuur van de online-speelmogelijkheden, het is er na een maand niet veel beter op geworden. Hoewel Halo 2 de beste online shooter van het moment is, blijven de online mogelijkheden matig uitgewerkt. Dit zorgt ervoor dat je op nogal wat irritante zaken stuit die ons inziens gewoon voorkomen hadden kunnen worden. De meeste van die zaken hebben we al in ons verslag van vorige maand aangestipt en daarom nemen we deze maand de diverse modi onder de loep.

TEAMVERBAND

De online onderdelen van Halo 2 zijn zeer divers. Er is Slayer (meer kills dan je tegenstander), Capture the Flag (punten scoren door vlag te jatten), Assault (bommetje leggen niemand zeggen), King of the Hill (zo lang mogelijk een gebied bezetten), Oddball (een balletje zo lang mogelijk vasthouden), Juggernaut (zorg dat je in leven blijft) en Territories (gebiedjes controleren). Deze verschillende speltypen zijn natuurlijk zo in te delen dat je zelf de regels bepaalt. Denk aan Assault op een kleine map met alleen shotguns of Crazy King of the Hill waarbij het te controleren gebied steeds verplaatst wordt of Team Slayer met alleen zwaarden.
Deze speltypen zijn er in teamverband maar ook in singleplayer. Persoonlijk voelen wij meer voor de teamwedstrijden en het liefst Assault of Capture the Flag onderdelen waarbij goede tactiek een must is.
Natuurlijk speelden we ook alle andere standen maar met name de wedstrijdjes in teamverband verlopen naar onze mening het best.

JAMMER

Op www.bungie.net kun je je Gamertag koppelen, waardoor je al je stappen nog eens na kunt lezen op het internet. Je krijgt dan per wedstrijd al je gegevens te zien evenals een plattegrond van het gebied waar je de wedstrijd net speelde met alle bijbehorende informatie. We hebben de namen in bijbehorende screens even aangepast zodat de mensen met wie wij speelden niet overspoeld worden door invites.
Toch blijft het jammer van die kleine mankementjes waar Halo 2 online nog steeds mee te kampen heeft, maar kun je daar doorheen kijken dan zul je toch best heel veel plezier aan de online mulitplayer beleven.
Desondanks blijven wij bij de 3 uit 5 sterren van vorige maand.





ONLINE PLAY VIA XBOX LIVE ★★★

RACHET EN CLANK 3

Het guitige platform avonturenspel Ratchet and Clank 3 komt met een online multiplayer mode. Het is de 'grote mensen mode', dus met de traditionele speelstanden, denk aan Capture the Flag, Deathmatch en Siege, en die lijken eigenlijk niet te passen bij een grappig spelletje als Ratchet and Clank 3. Het enige onderdeel dat er echt positief tussenuit springt is Siege. Een wedstrijdje bases inpikken, rood tegen blauw dat neerkomt op zo snel mogelijk een veroveren en deze zo lang mogelijk in bezit houden. Het team dat alle bases in handen heeft wint het potje.
De Capture the Flag en Deathmatch zijn wel aardig maar halen het niet bij de vele goede online mulitplayer spellen die er op het moment speelbaar zijn.
Sowieso lijken sommige modes beter op hun plaats bij een game als Killzone dan bij Ratchet and Clank 3.



ONLINE PLAY VIA PLAYSTATION 2 NETWORK GAMING ★★

GOLDENEYE ROGUE AGENT



Verschrikkelijk is misschien het beste woord. GoldenEye Rogue Agent was al belabberd in de singleplayer maar in multiplayer is het nog veel slechter. Er is werkelijk niets leuks aan dit spel, zowel offline als online.
De besturing is daarbij de grootste boosdoener; het speelt houterig en statisch en dat kan nooit de bedoeling zijn van een actiegame als deze. We willen er dan ook geen woord meer aan vuil maken.

ONLINE PLAY VIA XBOX LIVE ★

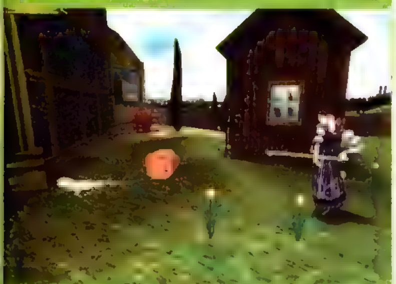
DEMOCHECK

LEMONY SNICKET'S A SERIES OF UNFORTUNATE EVENTS

Deze Harry Potter meets Charles Dickens platform-adventure game is niet al te moeilijk en bedoeld voor wat jongere gamers... maar stiekem best wel leuk.

Score:

www.activision.com



PRO EVOLUTION SOCCER 4

De koning onder de voetbalgames is alleen maar weer beter geworden. Hij is er ook voor de PC en in deze demo kun je zien wat echt voetballen is.

Score:

http://nl.gs.konami-europe.com



BLOODRAYNE 2

Een chick in een leren vestje met dikke tieten die ook nog vampier is en het opneemt tegen nazi's en demonen, je moet het maar verzinnen. Deel 2 is wel beter dan z'n voorganger en daar kun je met deze demo zelf achterkomen.

Score:

www.bloodrayne2.com/news.php



SENTINEL - DESCENDANTS IN TIME

Sentinel - Descendants in Time is een grafische adventure in lijn met de beroemde Myst-serie inclusief bijbehorende puzzels. De raadsels zijn echter veel inzichtelijker en logischer (en dus makkelijker) dan die bij Myst. Grafisch is Sentinel opvallend fraai en er wordt gebruikt gemaakt van de LithTech 3D-engine (waar ook Tron 2.0 op draaide).

Score:

www.adventurecompanygames.com/tac/sentinel

MODS & MAPS

- Activision heeft zowel voor Call of Duty als voor de add-on United Offensive nieuwe patches uitgebracht. De patch van Call of Duty bevat een nieuwe multiplayer map genaamd mp_tigertown. Dit is een kapot geschoten Frans stadje, waar je de search and destroy mode mag spelen.
- De editor voor Splinter Cell: Pandora Tomorrow is uit en je kunt ook al twee maps downloaden uit de kluizen van Ubisoft. Gratis en voor niets.
- Developer Massive Entertainment heeft weer een nieuwe multiplayer map vrijgegeven voor Ground Control II: Operation Exodus. Het gaat hier om de Nashorn bonus map. Deze map is onderdeel van een reeks bonusmaps die Massive Entertainment om de zoveel tijd vrijgeeft. De map is samen met enkele gratis goodies hier te downloaden: *www.worthdownloading.com/game.php?gid=333*



HALF-LIFE 2 DEATHMATCH & CO

Ja, ja...daar had Valve ons toch mooi bij de neus. Als er een kritiekpuntje was op HL 2, was dat het ontbreken van multiplayer (CS niet meegerekend).
Inmiddels heeft iedere HL 2 speler via Steam HL 2 Deathmatch erbij en dat is leuk, erg leuk. De gameplay is snel, ieder voor zich én erg grappig, met name omdat de Gravity Gun voor de nodige hilarische taferelen zorgt.
Inmiddels zijn er ook al heel wat gamers bezig met het maken van eigen maps. Een daarvan is de AntLion Troopers map, gemaakt door RomeoJGuy. Samen met andere Combine soldaten bevind je je hier in een dorre woestijn waar je het op mag nemen tegen hordes AntLions. Veel tijd heb je niet om je voor te bereiden en het is nog maar de vraag of je het zal overleven. Erg leuk gedaan.
Zelf is Valve ook bezig met nieuwe maps en een nieuwe spelmode.



ONLINE NEWS

- EA heeft veel vertrouwen in next-gen consoles en online gaming. De gigant wil zich de komende jaren gaan richten op zogenaamde mircopayments: gamers die extra geld betalen voor nieuwe content in spellen die je dan via breedband internet binnenhaalt. Mmmm, hebben we dit niet al eens eerder gehoord?
- Command & Conquer: Red Alert 3 is onofficieel aangekondigd. Weinig inhoudelijke info voor de rest; al weten we wel dat de game gebruik maakt van een aangepaste LotR: Battle For Middle-Earth engine (die op zijn beurt weer een verbeterde Generals engine was) en dat de online gameplay voor deel drie flink op de schop gaat.
- Blizzard blijft US gamers van World Of Warcraft strak in het gareel houden. Slimme gamers die met bots werkten en daardoor 24 uur per dag konden gamen, zijn massaal gebanned. Een bot gestuurd personage is zo ingericht dat deze bijvoorbeeld alleen maar basic monsters in het bos aanvalt en zo langzaam maar gestaag in ervaring stijgt, terwijl de gamer er zelf niet is. Neppe gasten!
- The Matrix Online zou eerst 18 januari in de shops liggen, nu is ie uitgesteld naar lente 2005.
- Overigens zal Laurence Fishburne, beter bekend als Morpheus uit The Matrix, de stem van Morpheus inspreken in de The Matrix Online. Ook Monica Belucci is van de partij als Persephone. Tevens zullen de Merovingian, Sati en The Oracle door de acteurs ingesproken worden die ook in de film zaten. Vraag is natuurlijk hoe vaak je deze personages daadwerkelijk in het spel tegen zal komen, maar toch... een leuk extraatje.
- Aardige actie van Funcom de afgelopen weken. De door Funcom ontwikkelde MMORPG Anarchy Online ligt al sinds eind 2001 in de winkel en kent inmiddels drie add-ons. Gamers die zich voor 15 januari registreerden hadden mazzel; ze kunnen een jaar lang gratis Anarchy Online spelen, zonder abonnementskosten. Gamers konden de volledige versie van de game downloaden om vervolgens tot 1 januari 2006 voor nop te kunnen spelen. Het betreft hier natuurlijk wel een game die al heel wat jaartjes meegaat en grafisch behoorlijk stoffig is maar toch een aardige geste van Funcom.



DE VIEWSONIC VP171S

[illegible]

PLAT

[illegible]

MURIËLLE



PRIJS: NNB • DISTRIBUTIE: VIEWSONIC

GEFORCE 6600GT ASP SPECIAL EDITION

Als je van plan was een nieuwe 3D kaart te kopen dan is deze speciale uitvoering van de 6600 GT AGP van Point Of View wel een hele dikke. Afgezien van het feit dat 't een hele vette kaart is - we praten over coreclock van 500MHz , 128Mb DDR3/ 900MHz en ondersteuning van DirectX 9.0 Shader Model 3.0 - krijg je bij deze kaart drie hele dope PC games.
Wat te denken van Far Cry, Hitman Contracts en vers van de pers Prince Of Persia: Warrior Within. Drie toppers dus, waarmee je meteen je nieuwe kaart kunt laten zweten.



POINT OF VIEW • TEL: +31402629292 • WWW.POINTOFVIEW-ONLINE.COM

CREATIVE I-TRIGUE SERIE



Wil je wel eens wat anders op, naast of onder je bureau/gamestafel hebben staan, dan biedt de I-Trigue serie uitkomst.
Deze nieuwe boxensets van Creative misstaan niet in een modern, strak interieur. Design is dan ook het sleutelwoord voor beide sets: de I-Trigue 3600 (foto onder) en de I-Trigue 5600.
De compacte en afgeronde zwarte satellietluidsprekers zijn voorzien van zilverkleurige tinten en hebben glanzende, metalen staanders. Met de looks zit het dus wel snor.



Maar de technologie onder de kap is ook niet mis. Beide systemen zijn uitgerust met de vernieuwde Acoustic Loaded Module van Creative, die zorgt voor een verbeterde weergave van de frequenties in het midden- en lage bereik van de toonsoorten.
De NeoTitanium Tri-Array-technologie (ja ja, we worden technisch) zorgt voor een warmer en natuurlijker geluid, een bredere geluidsspreiding en meer details.
In de praktijk klinkt het allemaal zeker naar behoren maar merk je wel een duidelijk verschil tussen de 5600 en de 3600. Niet zo vreemd want het betreft 5.1 vs 2.1. Zo kun je de 2.1. niet te hard zetten want dan begint ie toch een tikkeltje te ruizen. Bovendien vinden wij persoonlijk die 5.1 ook net even mooier ogen als geheel.

PRIJS: € 129,99 / € 189,99 (3600/ 5600) • DISTRIBUTIE: CREATIVE •
TEL: 011-3230081 OF 32 (0)3/2878777 • NL.EUROPE.CREATIVE.COM

3600 ★★★☆☆
5600 ★★★★☆

SOUND BLASTER AUDIGY 4 PRO

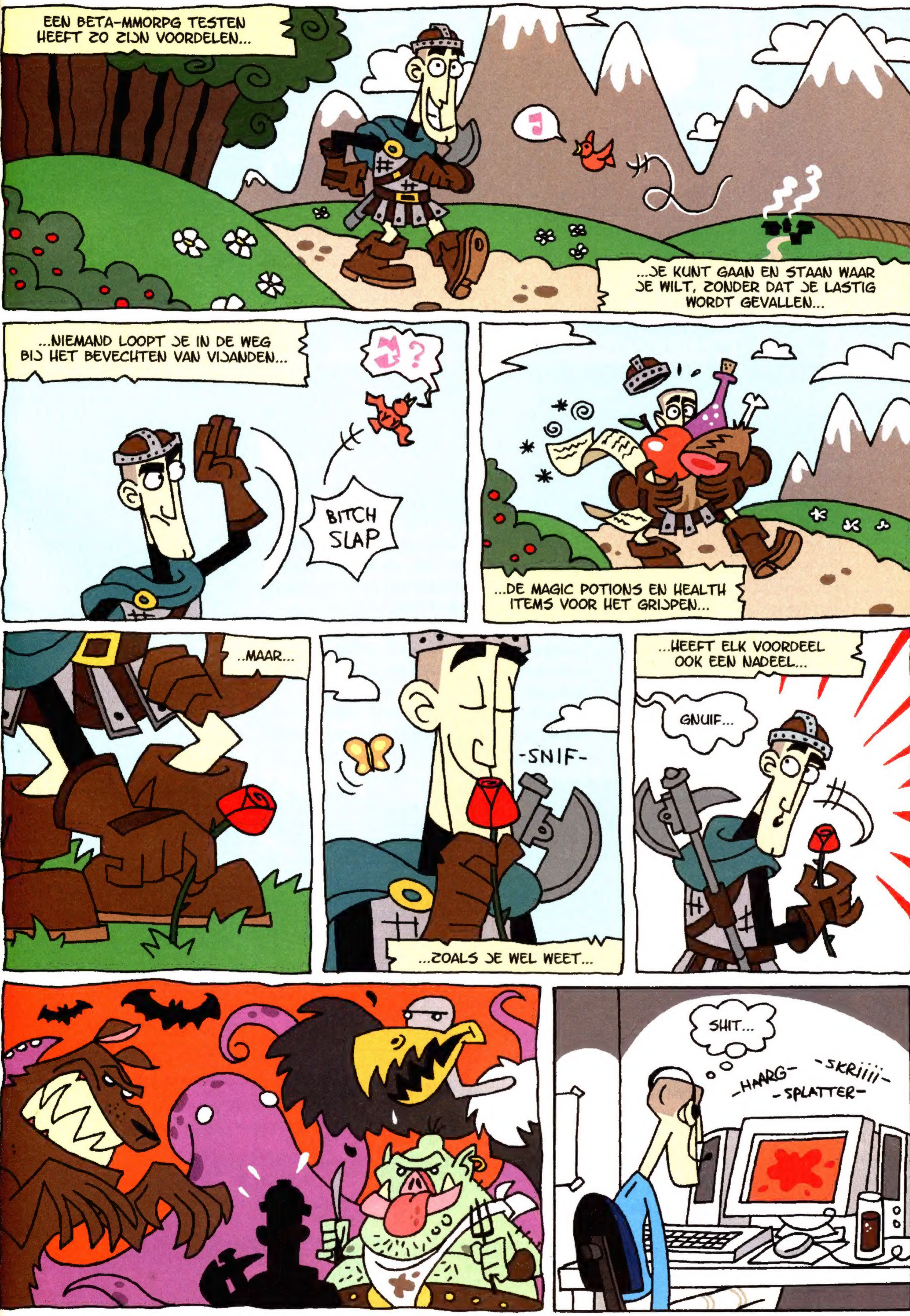
Creative presenteert met gepaste trots haar nieuwste geluidskaart: de Sound Blaster Audigy 4 Pro.
Volgens Creative is deze kaart bedoeld voor kritische amateur muzikanten, PC-gamers en audioliefhebbers. We hebben de kaart nog niet kunnen testen maar verwachten er veel van. De fabrikant claimt namelijk dat deze geluidskaart de hoogste signaal-ruisverhouding van alle geluidskaarten op de consumentenmarkt heeft. En met de nieuwe Entertainment Center-software van Creative zouden gebruikers hun PC's moeten kunnen ombouwen tot een volledig huis-entertainmentcentrum.
Voor de kenners; de Sound Blaster Audigy 4 Pro wordt geleverd met muziektoepassingen zoals Steinbergs Cubase LE, Wavelab Lite 2.5 en Image Line FL Studio 4 Creative Edition.
Qua games heeft deze kaart leuke extraatjes als Thief: Deadly Shadows met volwaardige EAX 4.0 ADVANCED HD-ondersteuning en Hitman: Contracts met volwaardige EAX 3.0 ADVANCED HD-ondersteuning worden meegeleverd. De kaart is inmiddels aangevraagd en we zullen hem binnenkort testen.



PRIJS: € 299 • DISTRIBUTIE: CREATIVE • TEL: 011-3230081 OF 32 (0)3/2878777 • NL.EUROPE.CREATIVE.COM



VIER ZWAARDEN ZIJN STERKER DAN ÉÉN
3+
www.pegi.info
In een avontuur zo groot als dit heb je aan één held niet genoeg! Of je nu alleen op pad gaat of met je vrienden, je speelt met vier Links. Ontdek het uitgestrekte land Hyrule of speel de nieuwe Shadow Battle, het spel waarin je vrienden je tegenstanders worden. Sluit tot vier Game Boy Advance-systemen aan op je Nintendo GameCube voor de ultieme multiplayer-game!
THE LEGEND OF ZELDA™: FOUR SWORDS ADVENTURES.
Alleen voor Nintendo GameCube
INCLUSIEF NINTENDO GAMECUBE GAMEBOY ADVANCE-SNOER
NINTENDO GAMECUBE
GET CONNECTED
THE LEGEND OF ZELDA FOUR SWORDS ADVENTURES
www.nintendo.nl
© 2004 NINTENDO TM, ® AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO © 2005 NINTENDO



JORDI PETERS

LILO AND STITCH 2



Een grappige, simpele platformgame met dat vreemde buitenaardse wezen in de hoofdrol.

GBA — 60 SCORE

DISNEY MOVE



Eye Toy met je favoriete Disney figuren, jammer alleen dat het niet zo heel erg tof is.

PS2 — 51 SCORE

SUPER PARTY MET SPONGE BOB SQUAREPANTS



Als volwaardig Eye Toy spel schiet dit toch echt tekort.

PS2 — 40 SCORE

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

- Jeroen knoopte een bandana om, trok wat roods aan om volledig op te gaan in het testhok, en kon zo ongestoord Metal Gear Solid 3 Snake Eater spelen.
- Hadden we deze maand de Nintendo DS in onze knuistjes, volgende maand is de PSP aan de beurt.
- 24 uur Gran Turismo 4; je moet er maar zin in hebben. Boris en J.J. gaan met behulp van liters koffie en Red Bulletjes tot het gaatje.
- Time Splitters Future Perfect krijgt een score. Alles wijst erop dat die wel eens heel hoog zou kunnen uitvallen.
- Steven stoeide al eens eerder met Leon maar volgende maand gaat Resident Evil 4 toch echt een cijfer krijgen.
- Het eerste deel was fantastisch, het tweede teleurstellend maar Devil May Cry 3 lijkt de beste van de serie te gaan worden.
- Mercenaries is een zeer gewelddadig spelletje, zo kun je in dit nummer lezen. Of ie kwalitatief genoeg te bieden heeft, zoekt Skate voor ons uit.
- Rumble Roses is eindelijk binnen en da's genieten geblazen voor de liefhebbers van modder en schaars geklede babes!

POWER UNLIMITED 3 LIGT 21 FEBRUARI IN DE WINKELS

WORD NU ABONNEE!!! CHECK PAGINA 34

COLOFON

Power Unlimited
VNU Business Publications

Hoofdredacteur Niels Roodenburg
Eindredacteur Ed Wiggemans
Redactie Richard Simon, Jan-Johan Belderok, Boris van de Ven, Jan Meyroos, Jeroen Roding, Jurjen Tiersma, Steven Saunders, Muriëlle Woudenberg
Redactie-assistente 023-5463346 (niet voor cheatcodes e.d.) ma t/m do 09.00-17.00 uur
Redactie-adres Power Unlimited, Postbus 1913, 2003 BA Haarlem
Internet www.powerweb.nl
Vormgeving Wonderworks, Haarlem
Illustraties Jordi Peters
Marketing Ilka Ruis, Martijn van der Neut, Arnout Verheij, Ardi Uttien, Sylvia Castelijn, Jelka Bongaerts
Uitgever Anita van der Aa
VNU Labs Gerard Sombroek (coördinator)
Advertenties Reserveringen tel: 023-5463536 fax: 023-5465503
E-mail: sales.pc@bp.vnu.com
http://adverteren.vnubp.nl
Account managers: Karel Broshuis, Rocky Wilson
Account manager binnendienst: Lizette Kerkman, Janet Robben
Group Account Manager: Wilco van de Kuijt
International Advertising Sales Representation
www.vnuglobalmedia.com
USA: tel: 1 415 249 1620, fax: 1 415 249 1630
Europe/Asia/Middle East:
tel: 44 207 316 9101, fax: 44 207 316 9774
Druk Roto Smeets Utrecht
Nieuwe abonnementen www.abonnee.nu/powerunlimited, vul de bon in in dit blad of bel 0800-2266637 (ABONNEREN) 7 dagen per week van 09.00-21.00 uur.
Adreswijzingingen uiterlijk 3 weken voor de verhuizing www.abonnee.nu/klantenservice of bel 0900-7693786 (10 ct/minuut) of schrijf naar Sanoma Uitgevers, Postbus 52, 5600 AB Eindhoven
Klantenservice Voor vragen over abonnementen, nabestellen reeds verschenen nummers (tot 6 maanden na verschijningsdatum en andere vragen: www.abonnee.nu/klantenservice. Of bel 0900-7693786 (10 ct/minuut) of schrijf naar Sanoma Uitgevers, Postbus 41015, 2130 ML Hoofddorp. U kunt ook bellen met Media Expresse, het telefoonnummer vindt u op de adressticker.
Abonnementsvoorwaarden Een jaarabonnement (12 nummers) kost € 37,20 als u betaalt via automatische incasso; via acceptgiro betaalt u € 38,76. Het abonnementsgeld dient bij vooruitbetaling te worden voldaan. Abonnementen gelden tot wederopzegging en worden zonder tegenbericht automatisch verlengd voor maximaal een jaar. Het opzeggen van uw abonnement dient 6 weken voor afloop van het abonnement te gebeuren bij Media Expresse of Sanoma Uitgevers, Postbus 44, 5600 AA Eindhoven.
Leveringsvoorwaarden Levering van tijdschriften geschiedt volgens de Leveringsvoorwaarden Abonnementen. U vindt die op www.abonnee.nu. Levering en verkoop van Premies en Handelsartikelen: www.media-shop.nl. U kunt beide voorwaarden ook schriftelijk opvragen bij Sanoma Uitgevers, Postbus 40005, 2130 KM Hoofddorp, onder vermelding van welke voorwaarden u wilt ontvangen.
België Wilt u zich in België abonneren dan kunt u contact opnemen met: PARTNER PRESS - Charles Parentéstraat 11 -1070 Brussel Tel : 02/556.41.40 - Fax : 02/556.41.46
E-mail: partnerpress@ampnet.be
Overschrijving op rekeningnummer 210-0985012-29
De abonnementsaanbieding voor Belgie bedraagt € 37,20 voor een jaarabonnement en is niet mogelijk in combinatie met een welkomstgeschenk

Wij nemen je gegevens, zoals naam, (email)adres en telefoonnummer op in een gegevensbestand. De verwerking van je gegevens is aangemeld bij het College Bescherming Persoonsgegevens te Den Haag door VNU Business Publications B.V. Je gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van met jou gesloten overeenkomsten, zoals de abonnementen administratie. Daarnaast kunnen wij je gegevens gebruiken om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of het doen van aanbiedingen. Je gegevens zijn ook beschikbaar voor onze partners Sanoma Uitgevers B.V., Claritas Nederland B.V. en Felicitas B.V. Zij kunnen je gegevens gebruiken om je interessante informatie en/of aanbiedingen van hen zelf of door hen geselecteerde andere bedrijven te verstrekken. Je gegevens kunnen, samen met hun informatie over jou, worden geanalyseerd, om de informatie en/of aanbiedingen zoveel mogelijk op jouw interesses af te stemmen. Je kunt bij het opgeven van je gegevens bezwaar maken tegen beschikbaarstelling van je gegevens aan derden. Wij kunnen, evenals de genoemde partners en andere bedrijven, je ook informatie en/of aanbiedingen via e-mail toezenden. Ook hiertegen kun je bij het opgeven van je gegevens bezwaar maken. Je kunt je gegevens opvragen en verzoeken om ze te laten corrigeren of verwijderen. Stuur hiertoe een bericht met je persoonsgegevens aan Klantenservice, Postbus 40005, 2130 KM Hoofddorp.



Koninklijke Landmacht
☐ GESCHIKT
Dit is geen gewone les. Op deze school moet je kunnen afzien. Dus ga je ook op bivak. Vandaag heb je de hele dag gelopen. In de regen en in de kou. Met een grote rugzak om je schouders. En zojuist heb je in het pikkedonker met je maatje de tent opgezet. Eindelijk. Wat zul je lekker slapen.
☐ ONGESCHIKT
Dit is geen gewone les. Op deze school moet je kunnen afzien. Oké. Maar ze kunnen toch niet van je verwachten dat je na zo'n zware dag in een tent gaat slapen. Zijn ze helemaal gek geworden?
WIE KAN ONS ORIËNTATIEJAAR AAN?
KIJK OP WWW.ORIENTATIEJAARLANDMACHT.NL OF BEL 0800-0124. DE LANDMACHT. MEER DAN WERK ALLEEN.


KOF
MAXIMUM IMPACT
TM
KING OF FIGHTERS MAXIMUM IMPACT
IS VERKRIJGBAAR IN EEN LIMITED EDITION
MET EXTRA BONUS DVD EN GUIDE!
IGNITION
entertainment
SNK
PLAYMORE
PlayStation 2
GW Exclusive
www.gameworld.nl
© SNK PLAYMORE. Published by Ignition Entertainment Limited. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc. All rights reserved.